电子游戏
最新指南与攻略



电子游戏技巧（2）

内蒙古人民出版社


みつめて
MITSUMETE KNIGHT
CLUB
みつめてナイト
©1997 KONAMI ©1997 RED
花之骑士
机种：PS 类型：RPG 厂商：KONAMI 媒体：CD-ROM
98年春发售预定!

装甲骑兵波特姆斯前编







机种：PS　类型：ACT　厂商：TAKARA　媒体：CD-ROM







不知大家是否玩过前一阵PS上发售的《青之骑士物语》，而本作同样是一部以波特姆斯世界为题材的3D动作游戏。在这里，我们先公布其美丽的CG片头，而其系统及故事则会在有更详细的资料后为读者介绍。






PlayStation
The Legend of Heroes III
白き魔女
机种：SS、PS 类型：RPG 厂商：Falcom 媒体：CD-ROM
Falcom
GMF
英雄的传说将再度展开……


色
覇王丸
ナコルル
ガルフォード
風間火月
リムルル
牙神幻十郎
服部半蔵
橘右京
風間蒼月
©SNK 1997
侍魂
SAMURAI SPIRITS
TM
HYPER NEOGEO 64
サムライスピリッツ

机种：ARC　厂商：SNK



移植自家用电脑，情节及系统基本没有变动，此外声优的配音阵容十分豪华！

樱花大战2

机种：SS 类型：SLG 厂商：SEGA 媒体：CD-ROM



受所有土星用戶期待的《樱花大战2》将于98年春季发售，终于又可见到花组的风采了！

龙之力量II

广受好评的“龙之力量”在沉寂了两年之后终于宣布将推出续作。本作是以上一代故事50年后的时代为背景，几位新的勇者迎来了新的挑战！





机种：SS
类型：SLG
厂商：SEGA
媒体：CD-ROM

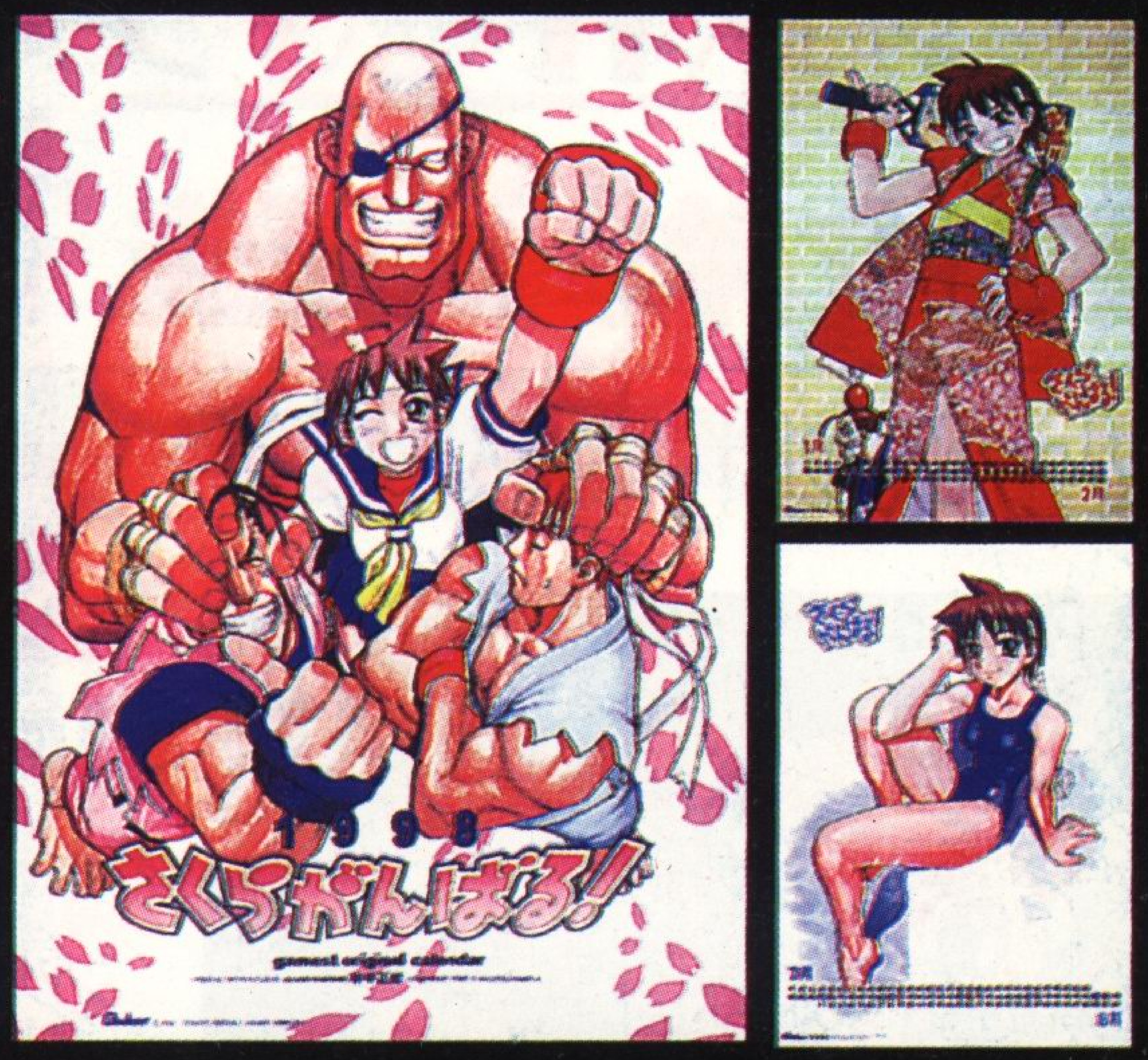
日本98年日历欣赏

由天狮子悦也等六位画家绘制的《格斗之王'97》中的六位人气男性角色。





《街斗霸王ZERO 2》月历



由横田守绘制的“女性格斗家”年历





《梦幻模拟战》挂历





《恶魔救世主》挂历





ああっ女神さまっ

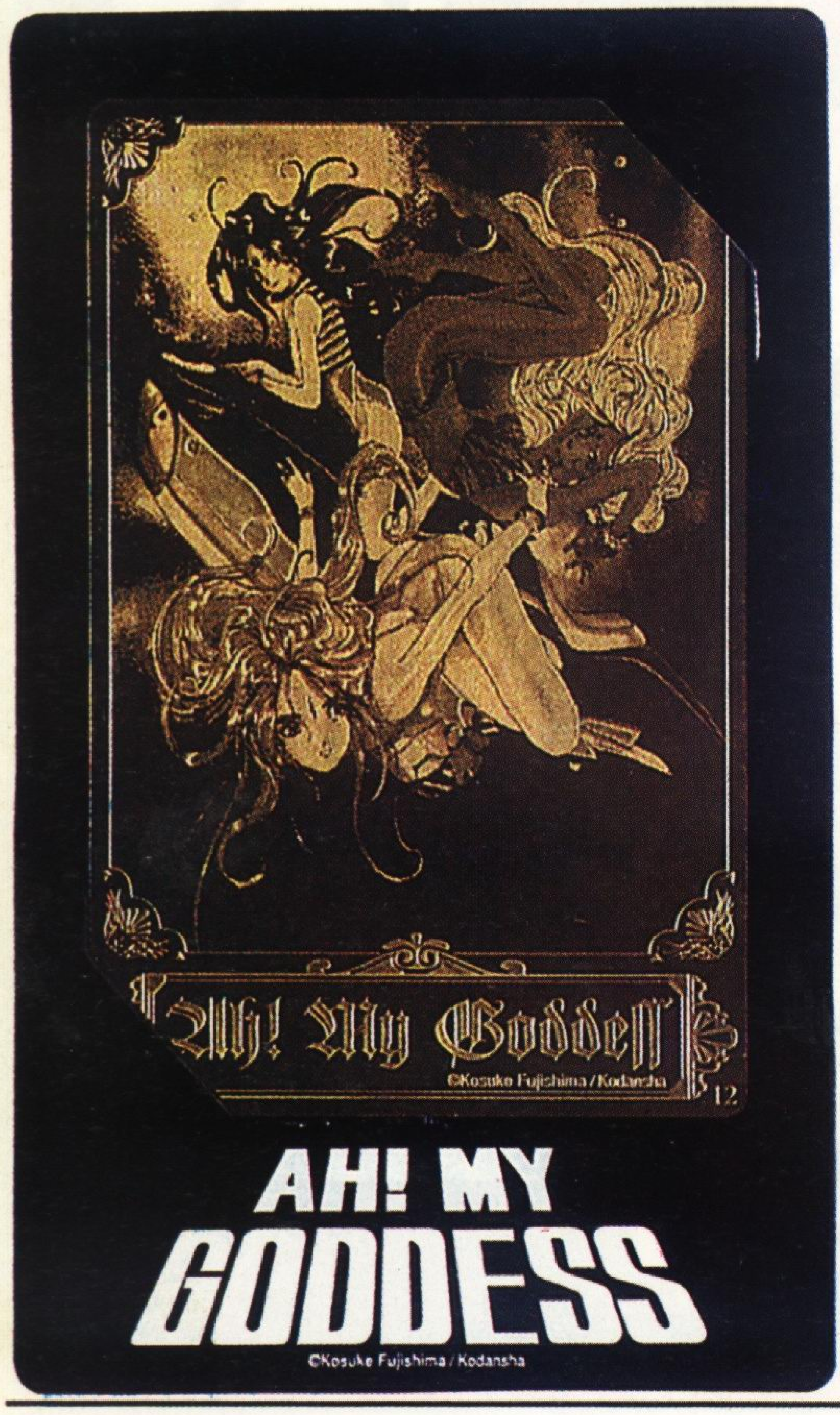
《我的女神》金属卡

售价：680日元
共22种

平成9年11月发售



© 藤島康介/講談社





除卡片外，还加上了黑色的饰框，非常漂亮！



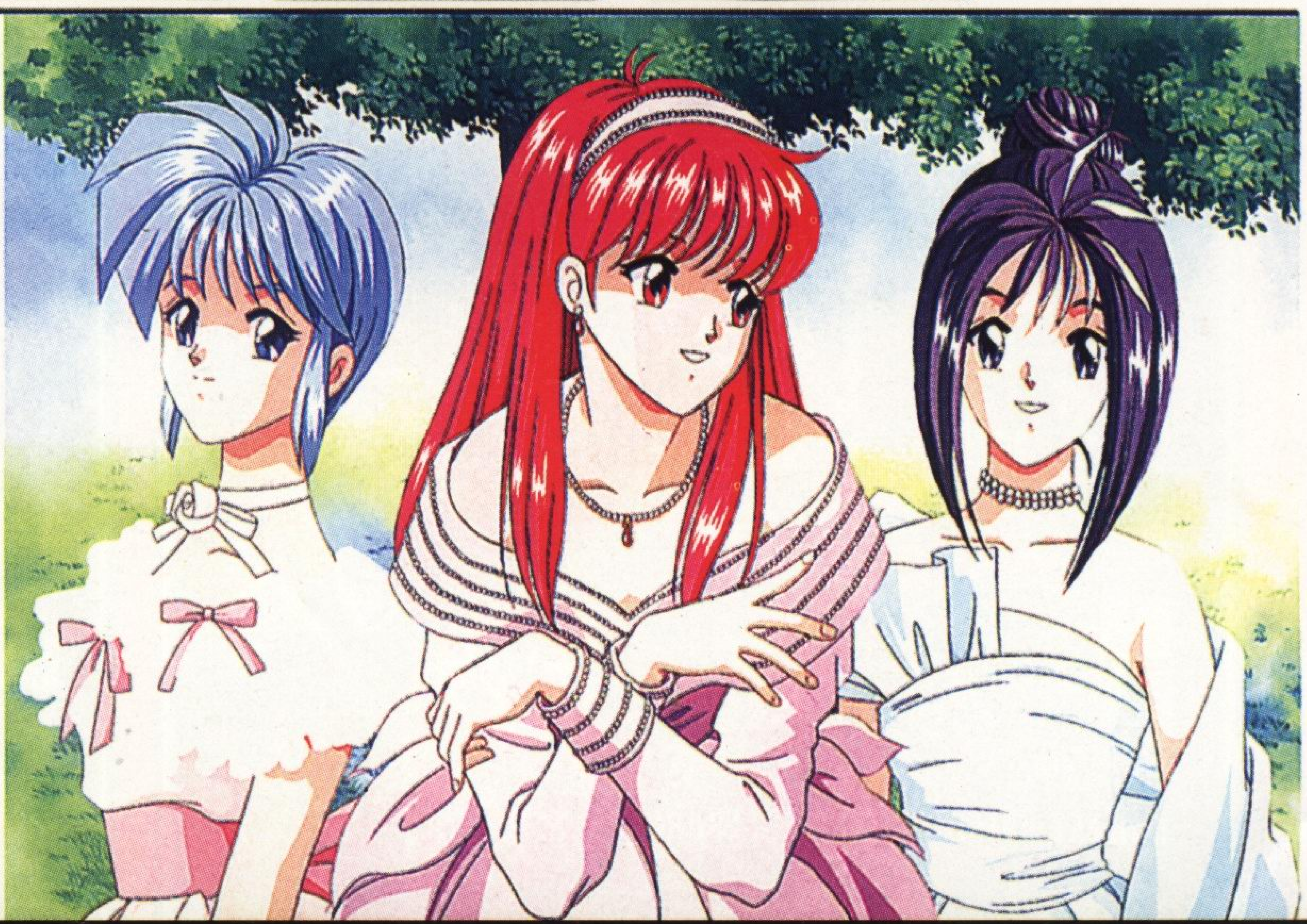
ときめきメモリアル®

《心跳纪念品》金属卡

平成10年1月发售



售价：780日元
共12种




MINORI
AKIHO


The Future Is Now
SNK
PlayStation
サムライスピリッツ
天草降臨
SPECIAL
TM
索尼PS版的“天草”已与众玩家见
面，操作上的感觉比想象要出色得多！
查姆查姆是在PS版中新加入的角色！



机种：SS
类型：AVG
厂商；SEGA
媒体：CD-ROM
少女革命ウテナ
98年春发售预定！
敬请期待！

Blaze & Blade

机种：PS
类型：RPG
厂商：T & E SOFT
媒体：CD-ROM

本作的魅力①

对动作的掌握会影响游戏的进程！

本作在感觉上是有些象动作游戏的，要想顺利的击倒敌人尽早爆机，不断的锻练身手是必须的。

本作的魅力②

众多的人物设计均十分精彩！

RPG中的人物是最引人注目的一点，本作登场角色十分众多，而且性格各异，形象也令人过目难忘。

本作的魅力③

高自由度而且谜题众多！

本作冒险的舞台是被称为"ブレブレ"的世界，这里有着许多谜题等待勇敢的冒险者去破解，怎么样？有些跃跃欲试了吧！

本作的魅力④

去争取更多的合作者吧！

单枪匹马进行游戏将是极为困难的，只有尽快找到有用的同伴才行，所以这也是游戏的要点所在！



CAPCOM公司在3D格斗世界又迈进了一步，继《街头霸王EX》令广大玩家目不暇接之后，这款《JUSTICE学园》可以说再掀起高潮，全新的系统，精彩的画面以及极富个性的人物，让我们又一次看到该公司的实力！



私立ジャスティス学園
LEGION OF HEROES

机种：ARC　类型：对战ACT　厂商：CAPCOM





ウルトラマン Fighting Evolution
ーファイティングエボリューションー

奥特曼大战

机种：PS　类型：对战ACT　厂商：BANPRESTO　媒体：CD-ROM



超美丽的CG片头＋隐藏MOVIE



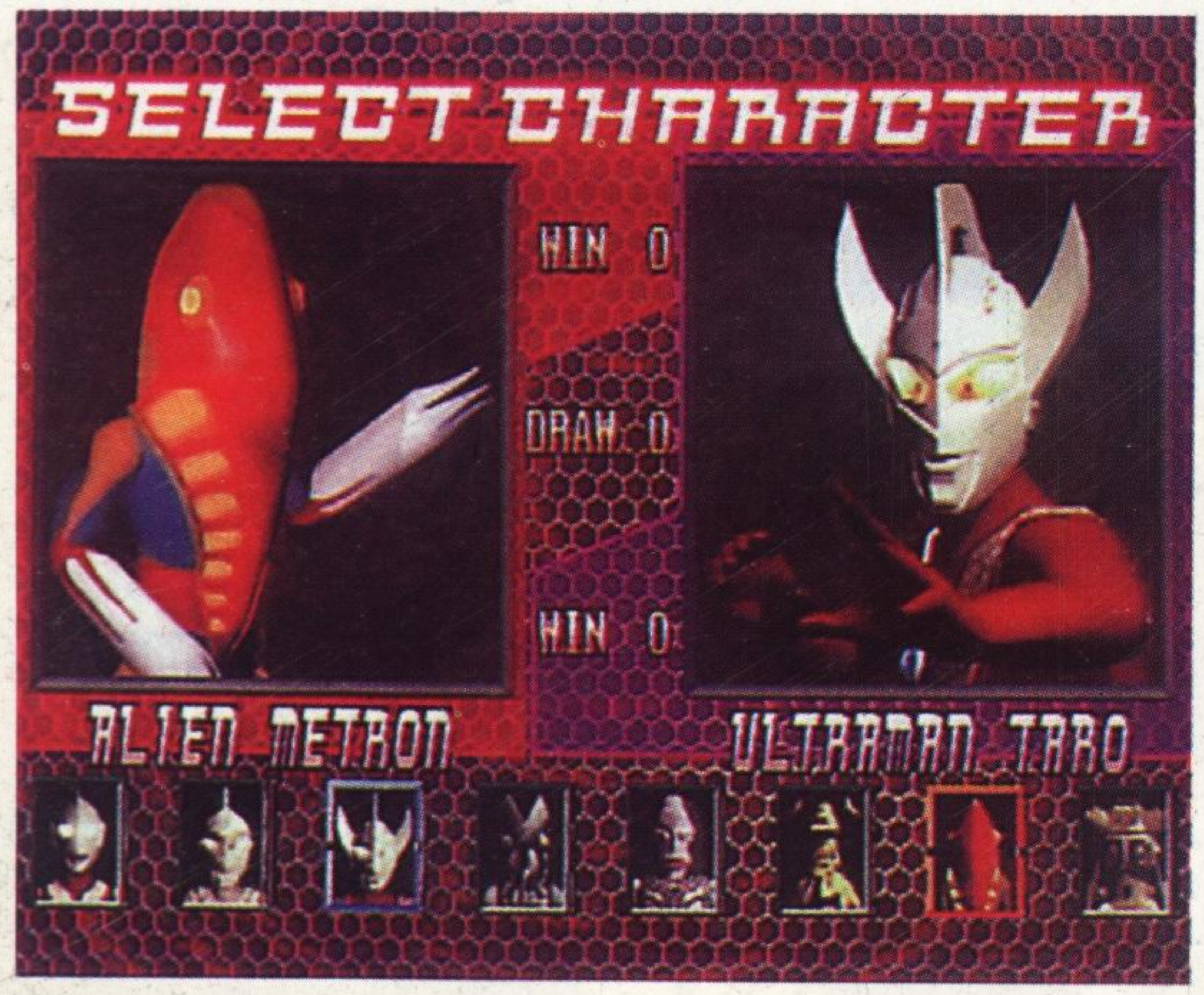


在日本深受各年龄层人士喜爱的奥特曼（也译作“咸旦超人”）会在次世代主机上亮相本是意料之中的事情，而这种题材适于作成对战格斗游戏，这样一来，PS优秀的3D表现机能便派上了用场！

本作除可选用3位超人外，还有5个怪兽可供选择，必杀技基本忠于原作。画面色彩鲜艳，层次分明，致于对战感觉则要亲手试到才可下判断。













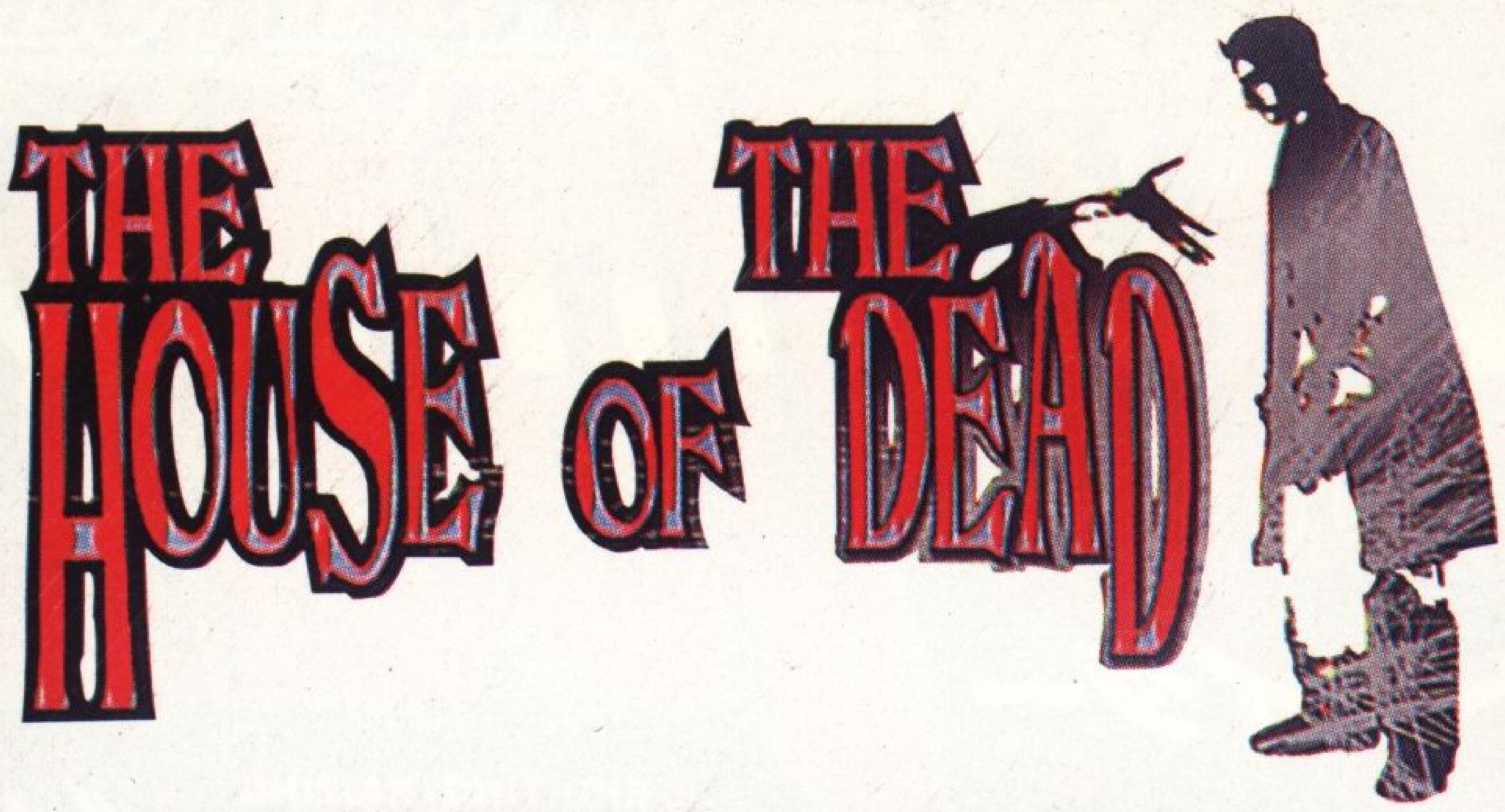
正义的战士，邪恶的克星！



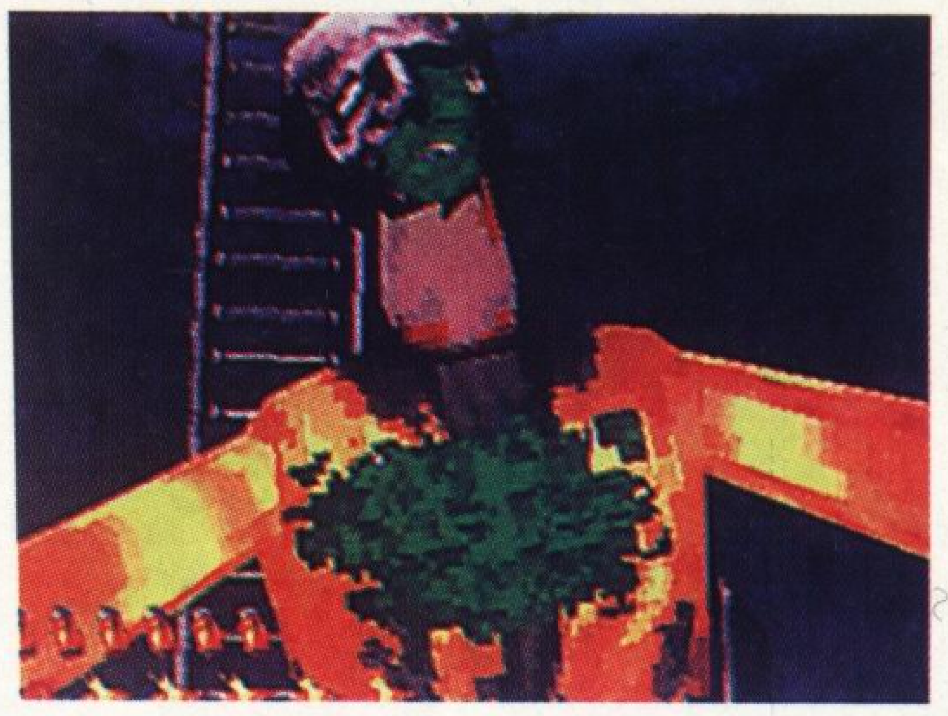
机种：ARC 类型：STG 厂商：EIGHTING











死亡之馆

机种：SS　类型：STG　厂商：SEGA　媒体：CD-ROM

←僵尸在袭击研究员。





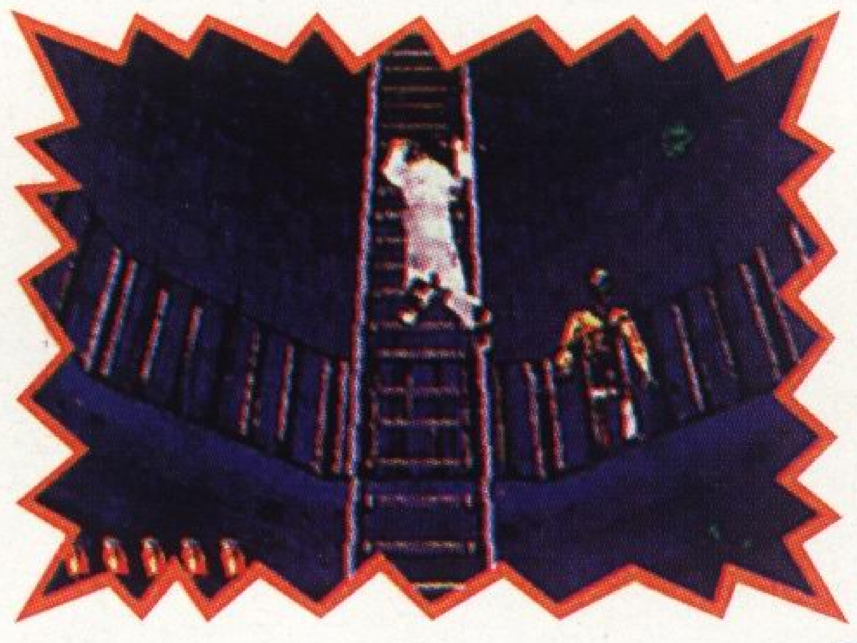
↑僵尸纷纷涌来，怎么办?



↑在楼上也有僵尸徘徊，看来情况危急。



↑沒有子弹了，还是暂且避开敌人吧?





这就是在大屋中肆虐的僵尸。

恐怕有不少朋友玩过本作的街机版吧，今次SEGA公司将其移植到SS上会有怎样的表现呢?

从目前公布的画面看，似乎没有街机细腻，但相信到正式发售时会有所改进。



主角托马斯·卢卡恩

政府机关AMS所属的特工人员，表情冷酷，经常能靠准确的判断力避过危险。



主角G

托马斯的同事，也是一名特工。年龄、国籍等均不明，感情少有起伏，为达目的不择手段。



机种：ARC
类型：对战ACT
厂商：SNK
幕末浪漫
月華の剣士


PlayStation
机种：PS
类型：ACT
厂商：SQUARE
媒体：CD-ROM×3
完全3D化的动作游戏，其爽快感将超越迄今为止的其它同类作品！
CD3枚组的大容量会展现出前所未有的精彩画面！
ソウカイギ
双界儀
TM
PS PREVIEW
SQUARESOFT

The Future Is Now
SNK

PlayStation



真的会在98年内推出吗?

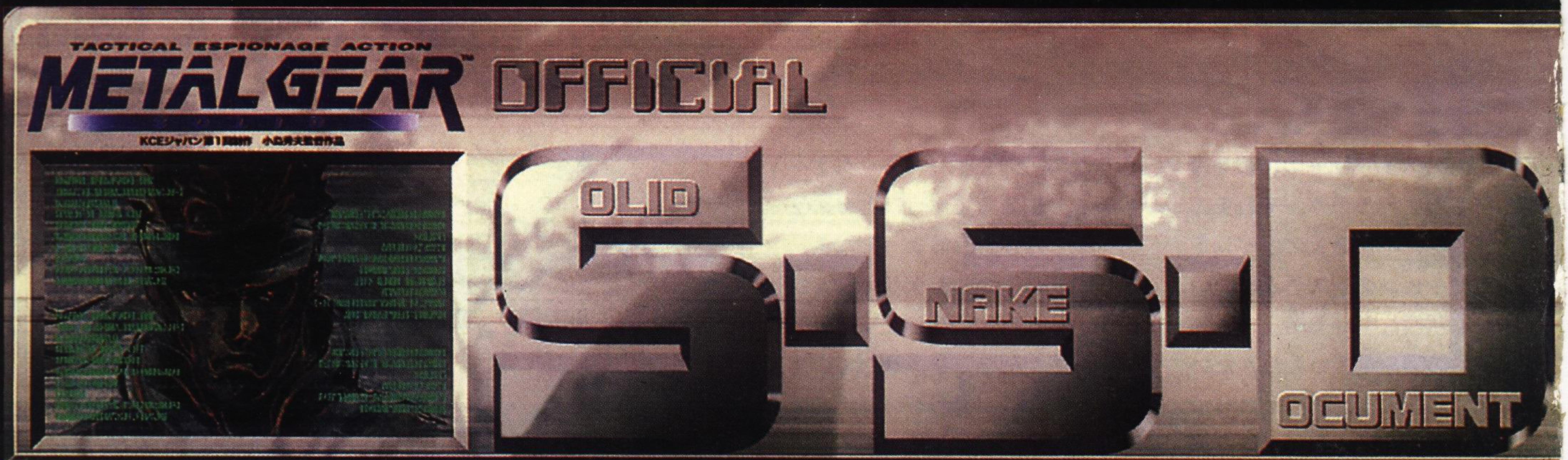
1998

サムライスピリッツ
剣客指南パック™

©SNK 1993.1994

サムライスピリッツ剣客指南パック/今春発売予定

机种: PS
类型: 对战ACT
厂商: SNK
媒体: CD-ROM



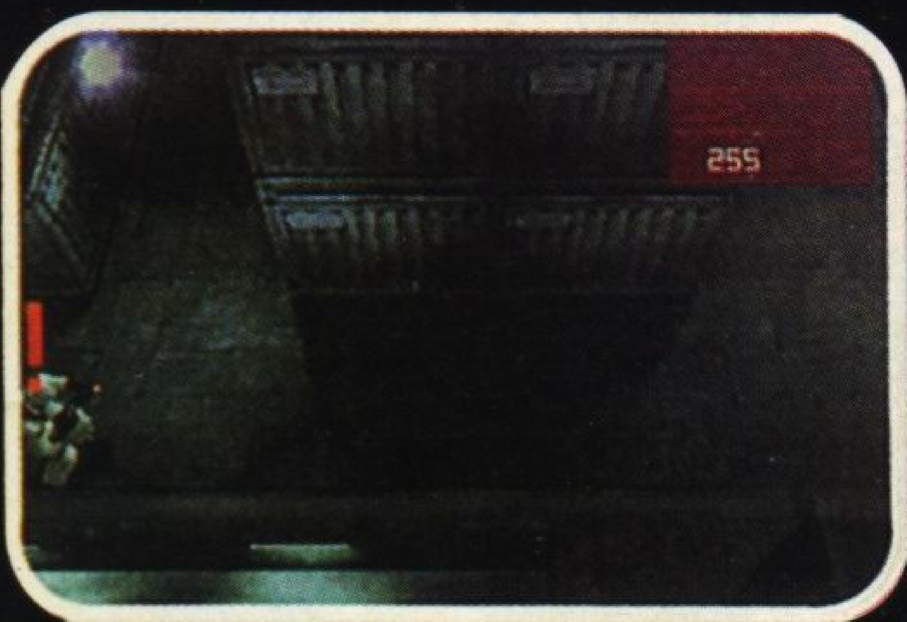


机种：PS　类型：AVG　厂商：KONAMI　媒体：CD-ROM

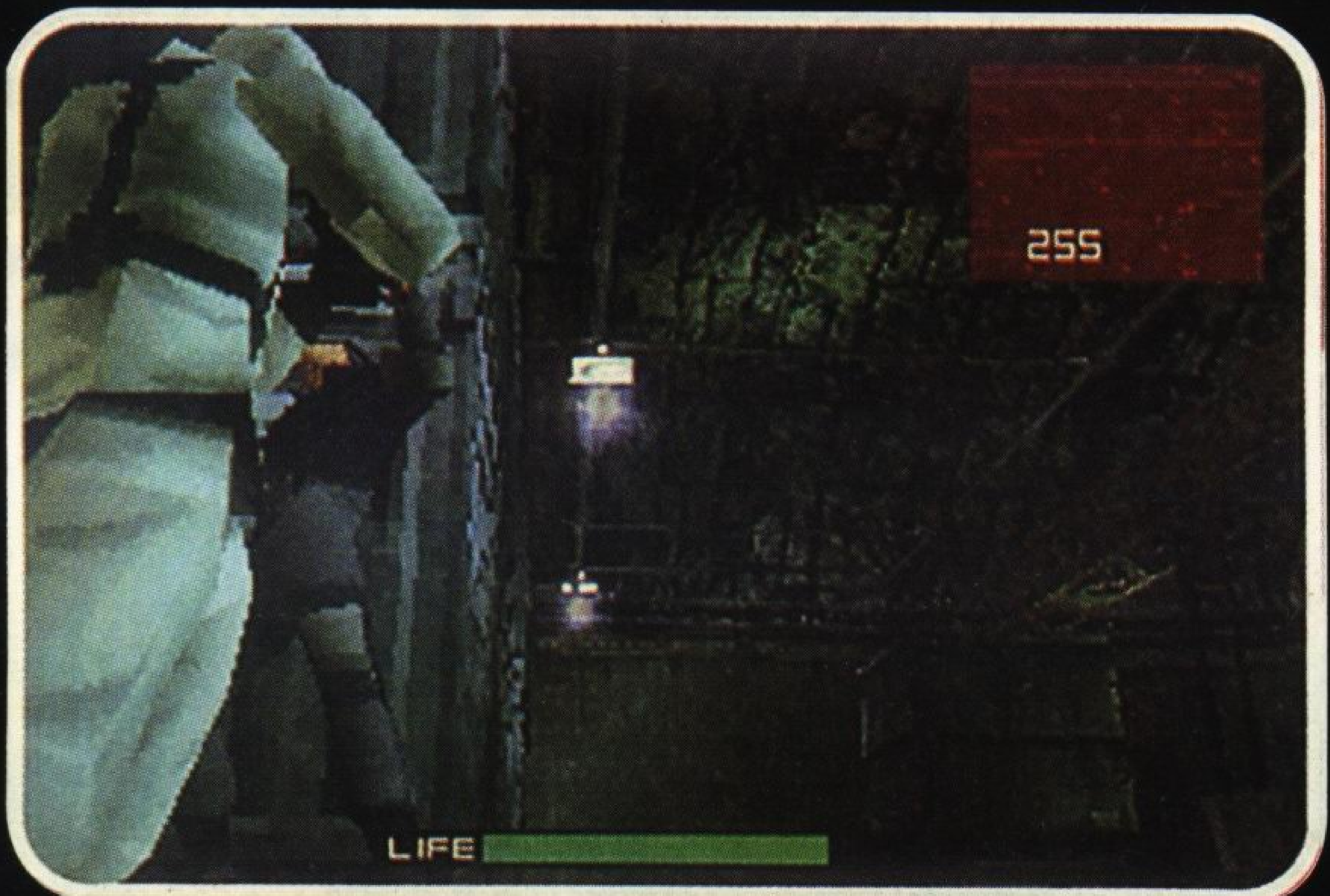
KONAMI的《METAL GEAR》自从公布至今已有很长一段时间了，虽然目前仍未确定最后发售日期，但从厂家提供的画面看，其完成度已相当高。

本作因为是在敌方阴暗的基地中展开战斗，所以图片色彩较暗，但人物和背景均极为细致，各种军械以及复杂的道路也显示了制作者不凡的功力！



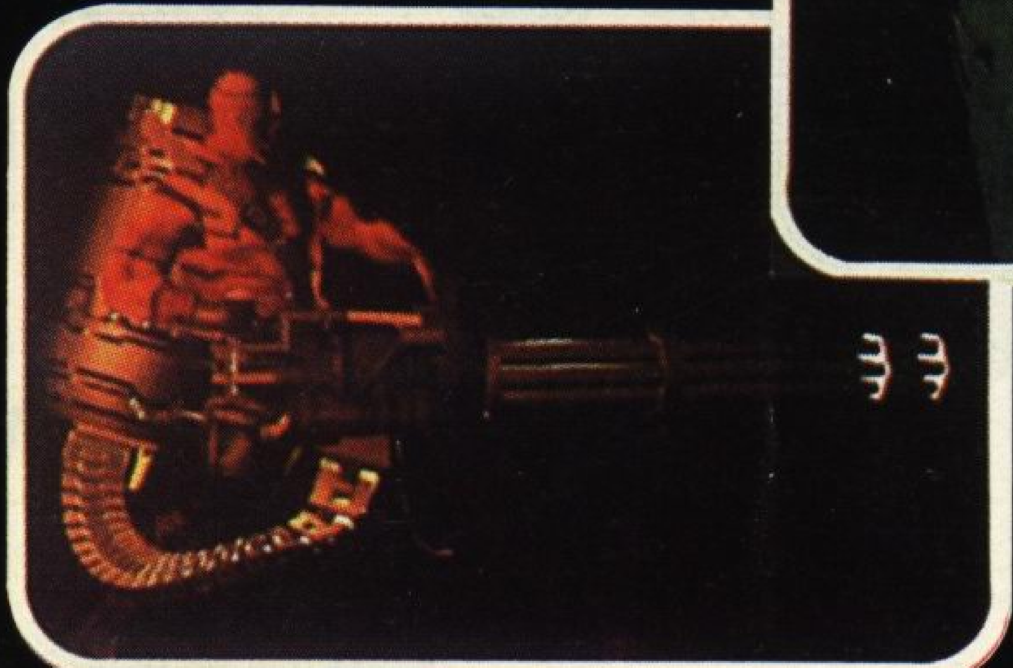




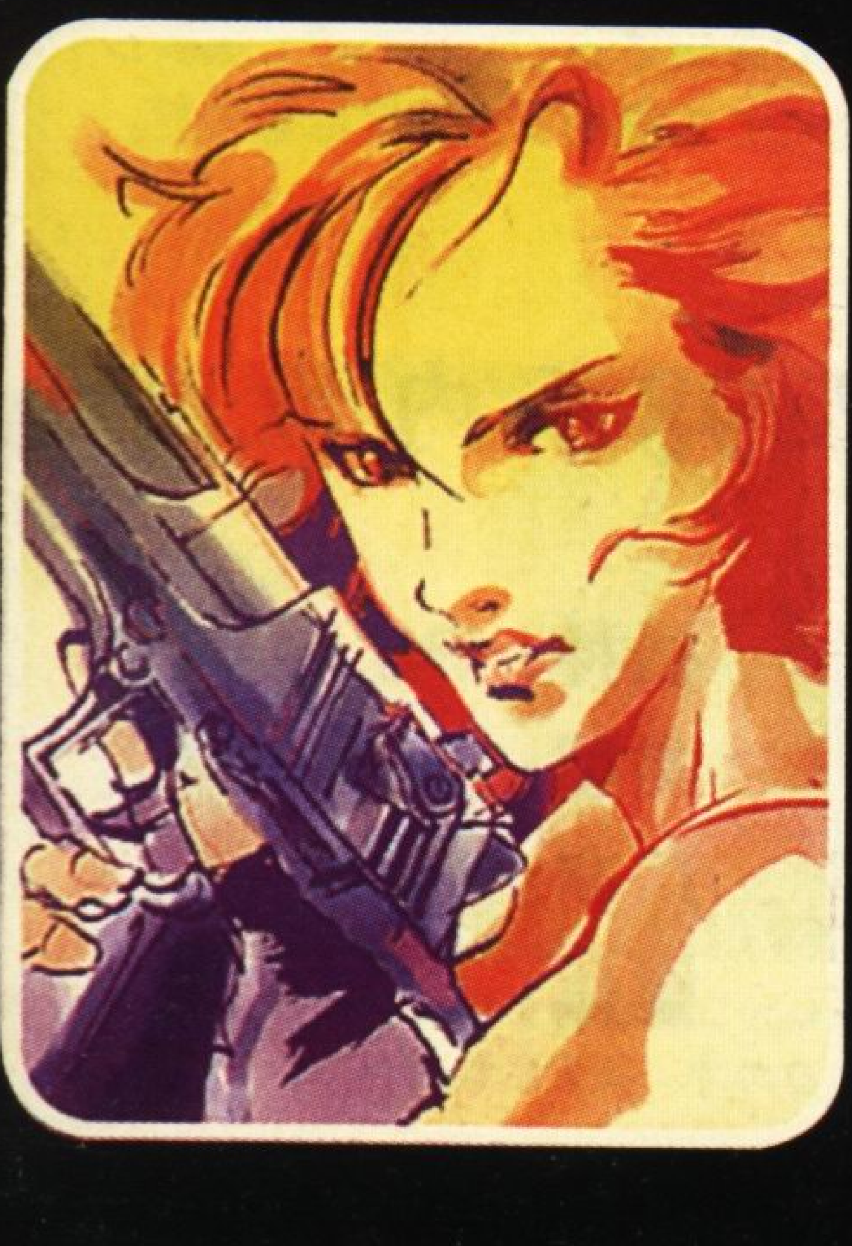




























电子游戏技巧（二）

电子游戏最新指南与攻略

现代电子技术杂志社编

内蒙古人民出版社

责任编辑:贵　荣

电子游戏技巧(二)
——电子游戏最新指南与攻略
内蒙古人民出版社出版发行
(呼和浩特市新城西街 20 号)
印刷:山东烟台蓬莱新华印刷厂
开本:787×1092　1/16　印张:14.25　字数:300 千字
1998 年 2 月第一版　1998 年 2 月第 1 次印刷
印数:1-15000 册
ISBN7-204-03863-0/G·859
定价:22 元

序

在《电子游戏技巧(2)》中我们增大了容量，从 196 页增至 208 页。“最新指南”部分的新游戏介绍减少至 38 篇，而重点放在了“热斗出招”和“完全攻略”上。“热斗出招”把近期在街机市场引起极大轰动的数部佳作均收录在内，并对其系统进行了详尽的分析。而“完全攻略”此次更为充实，象《格兰蒂亚传说》、《恶魔召唤师 2》、《命运传说》等次世代宏篇巨著的攻略相信会为诸位玩家的闯关过程提供方便。

在此，我们感谢所有关注并支持本书的读者，并希望能听到大家的意见和建议，以便能令我们做得更好！



最新指南



热斗出招



完全攻略

本书用语中英文对照表

PS	索尼 PLAY STATION	RPG	角色扮演类
SS	世嘉 SEGA SATURN	SLG	模拟类
N64	任天堂 64 位主机	AVG	冒险类
SFC	超级任天堂	S · RPG	战略角色扮演类
GB	GAME BOY	A · RPG	动作角色扮演类
PC	个人电脑	TAB	桌棋类
ACT	动作类	RAC	赛车类
STG	射击类	SPG	运动类

目录

游戏业界最新话题空前的充实

最新指南

双界仪(PS)……6
武士道之刃 2(PS)……8
铁拳 3(PS)……9
钟楼古宅～幽灵之首(PS)……10
高达之格斗专家 2(PS)……11
花之骑士(PS)……12
守护兽召唤(PS)……13
白发魔女(PS)……14
月球大战略(PS)……15
EXALEGIUSE(PS)……16
天诛(PS)……17
神秘之馆(PS)……18
夜想曲(PS)……19
KATTOBI TONE(PS)……20
NEO ATLAS(PS)……21
巫术合集(PS)……22
可变走攻(PS)……23
东京魔人学院剑风贴(PS)……24
七之秘馆～颤栗的微笑(SS)……25
金田一少年事件簿(SS)……26
光明与黑暗 3(SS)……27
模拟棒球会(SS)……28
烈火群英(SS)……29
龙与地下城(SS)……30
机动战士高达～吉伦的野望(SS)……31
SD 高达战记(SS)……32
少女革命(SS)……33
RIVEN(SS)……34
实况 J 联盟～炎之射球(SS)……35
SOLO CRISIS(SS)……36
超级阿斯特拉之星(SS)……37
巫师冒险～复仇者(SS)……38
SAVAKI(SS)……39
幻想水浒传(SS)……40
SUPER GT 24(SS)……41
BATTLE GAREGGA(SS)……42
STELLAR ASSAULT(SS)……43
梦幻模拟战Ⅰ&Ⅱ(SS)……44

热斗出招

武术(ARC)……46
私立公平学园(ARC)……58
口袋战士(ARC)……64
超级漫画英雄 VS CAPCOM(ARC)……67
街头霸王Ⅲ～第 2 冲击(ARC)……69
侍魂 64(ARC)……85
月华之剑士(ARC)……98

完全攻略

格兰蒂亚传说(SS)……104
恶魔召唤师 2(SS)……130
七风岛物语(SS)……147
创造球会 2(SS)……151
蓝色破坏者(SS)……169
魔法学园 LUNA(SS)……172
命运传说(PS)……178
SPECTRAL FORCE(PS)……182
杀戮夜魔(PS)……190
古墓丽影 2(PS)……193



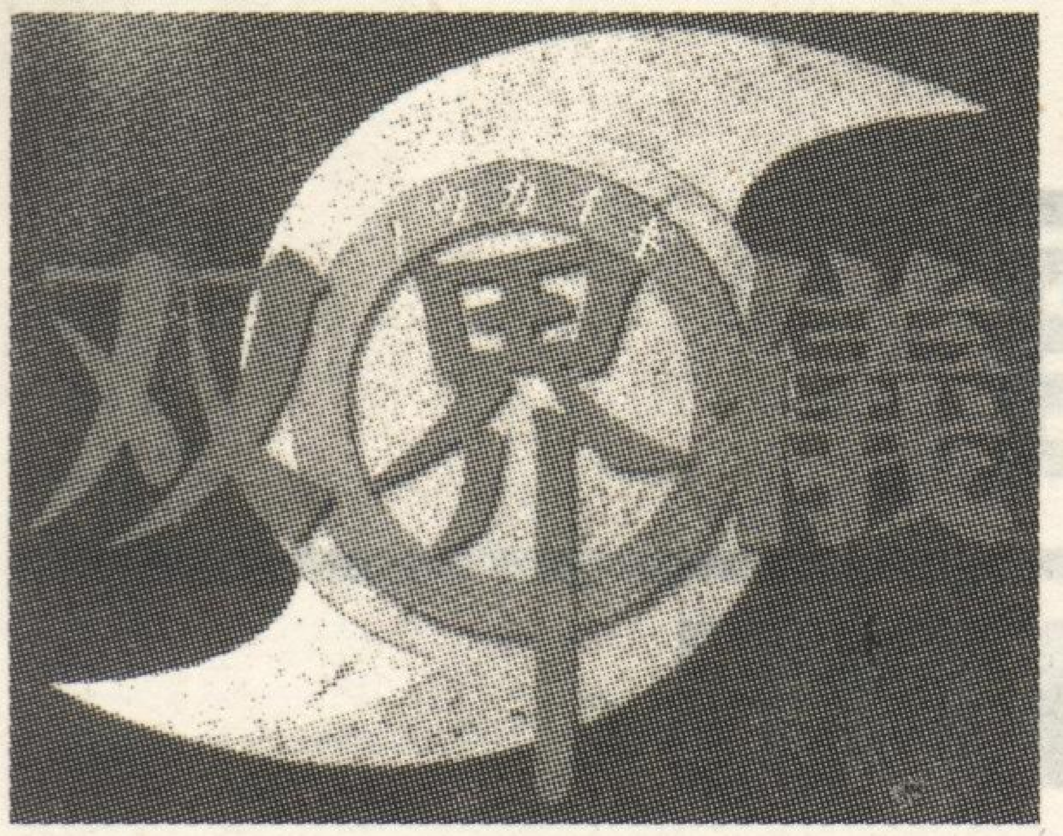
最新指南

NEWEST GUIDE

共计最新游戏介绍三十八篇，附有编者评价



本部分介绍文字及评价仅供读者参考！



双界仪

厂商:SQUARE 机种:PS 类型:ACT 媒体:CD-ROM×3 发售日:98年内

SQUARE利用CD 3枚组的大容量所制作的超级动作游戏,其水平将超越其它同类作品!

360度全方位动作游戏 WONDERFUL

作为动作游戏,厂家的制作依然极为周到。画面可作360度的旋转,人物的动作也将得到细致的体现。在使用必杀技或者法术的时候,画面会从最佳角度展现这一充满迫力的场景。各种建筑物以及山峦河流等十分复杂,这比过去用POLYGON简单制作的背景要真实许多。





游戏中人物的动作如同舞蹈一般华丽无比!

富士山大爆发!紫微仙亮相! WONDERFUL

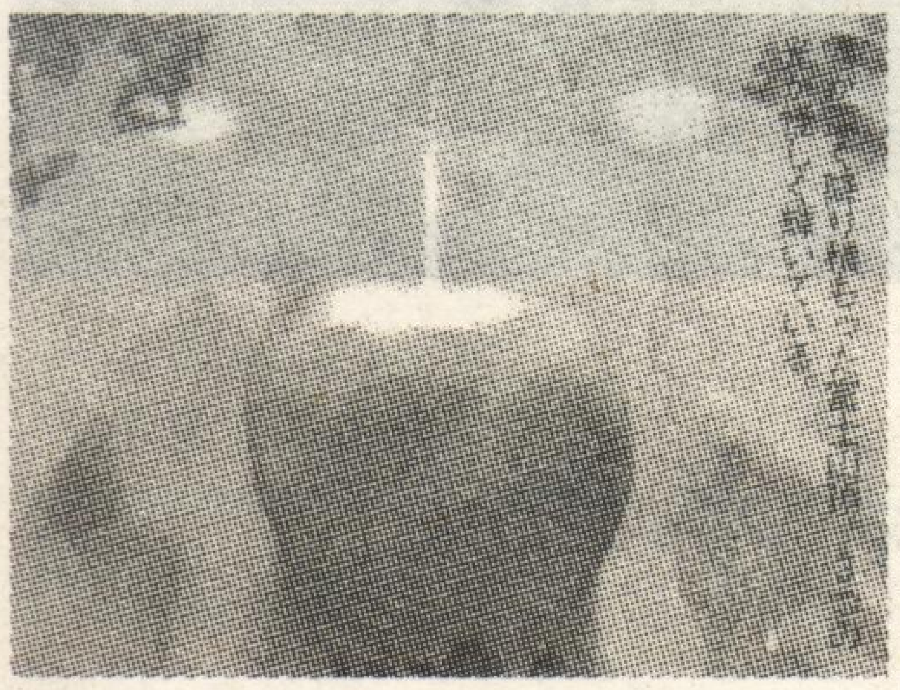
平成9年12月,富士山发生异变,巨大的闪光自山顶喷射而出,不仅富士山顿变废墟,而且灾难波及到日本全国各地。相类似的事件不断的发生着,人类面对这一切束手无策。

灾难的原因究竟何在呢?

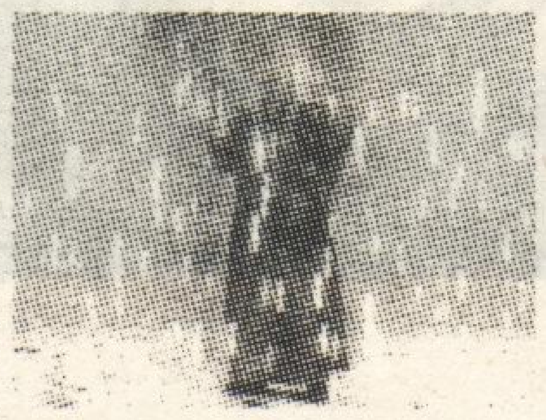
随着时间的推移,三位被称为"紫微仙"的仙人渐渐为人们所知,而他们正是引发所有灾难的罪魁祸首。

大约12000年以前,紫微仙从西方大陆来至日本,他们将长久以来在日本出没的"寄神"击退,世界一度处于和平之中。但是,1997年在衰气引起大灾害的时候,紫微仙将宿敌寄神从"常世(死亡的世界)"带至"现世(人类生存的世界)"之中。

而本作的主人公——"五方轮"的守护者一直对紫微仙的行为存有疑问,在他们不断的调查后,一场与紫微仙的恶战拉开了帷幕。

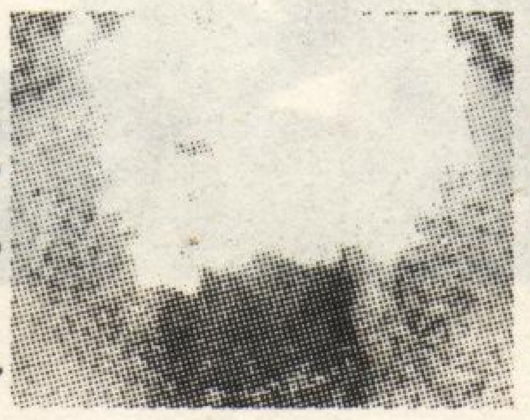


紫微仙的身份究竟是……?





灾难遍及全国!





危机迫在眉睫!

评价

BLUE

SQUARE居然采用CD 3枚组来制作一款动作游戏,在惊讶的同时也不禁对其充满了期待。从目前公布的资料看,该作不仅人物众多,其画面也极为出色。

9

DRAGON

由史克威尔制作的游戏,画面水平都非常高,本作自然也不会例外。以3CD登场的动作游戏,的确给人以耳目一新的感觉,可是如此大的容量,究竟都用来制作什么了呢?

9

FOX

历来以RPG而闻名的史克威尔,这回又推出了一款动作游戏,并采用3张光盘的大容量,只是游戏中的关系十分混乱。

7

E·T

SQUARE的又一个大手笔动作游戏,并且以3枚组的大容量表现,游戏无论从内容上还是画面上都可说是次世代游戏中的极品。

9

推定年龄 12000 岁以上，操纵衰气的邪仙——紫微仙！

阴虎



灵封天尊

有灵封天尊称号的阴虎看上去丝毫不象有12000岁以上的年纪，从她的衣着上可以看出，她极为善长接近的格斗战，此外她还会使用被称为『邪仙术』的法术。

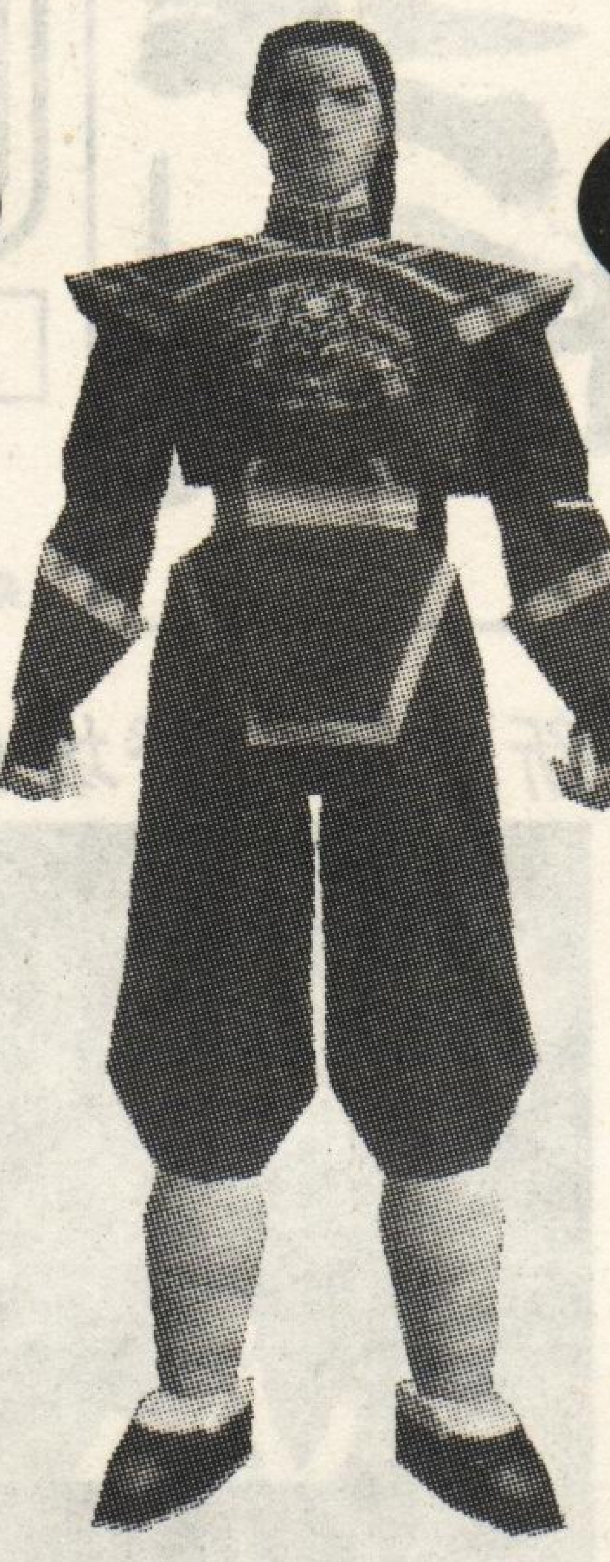
河伯



元圣天尊

作为紫微仙的最高等级而享有元圣天尊的称号，外表充满慈详柔和的光辉，但其目光中却隐藏着冰冷的感情。在战斗的场合，他经常能够以冷静的判断来分析各种可能出现的情况。

阳龙



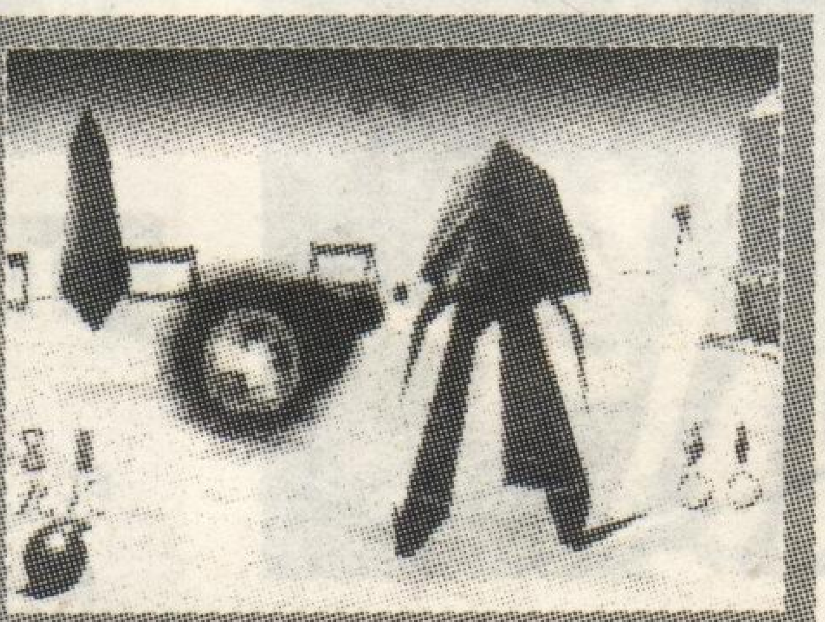
武究天尊

因为他长于武术，所以获得了武究天尊的称号。他有着天生的雄健体魄，又加上后来习得了邪仙术，这使得他的武术比过去更加厉害。他的攻击大多是以近身为主，杀伤力极强。



真舞居 直柔

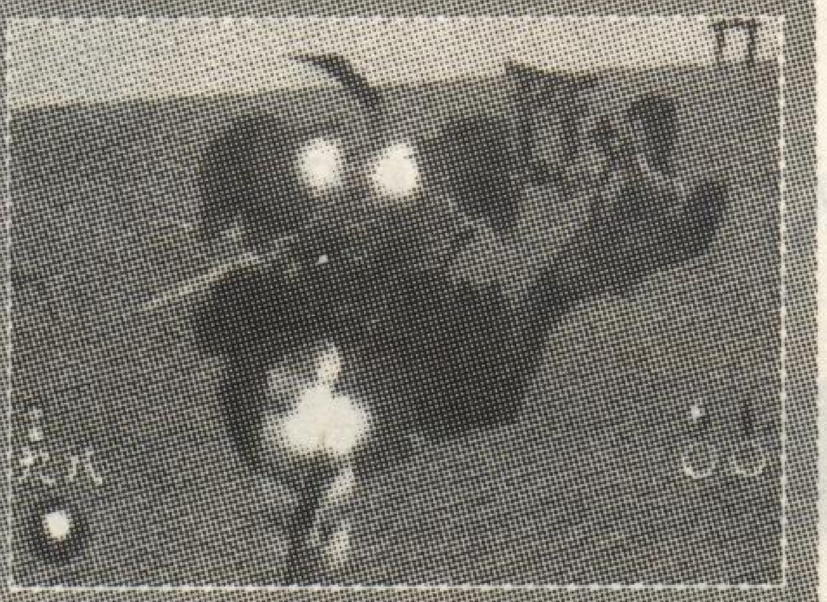
《双界仪》的主人公。五方轮的一员，使用宿有五神宝珠之“苍龙魂”的宝剑。





琴平 梓

年方十一岁，五方轮的正式成员。使用宿有五神宝珠之“白虎魂”的大弓。





朱童 日美

使用宿有五神宝珠之“黄龙魂”的铁扇，也是五方轮的成员之一，其铁扇也可用于防御。





御巫 瑞穗

她并不是五方轮的正式成员，但是命运引导着她与其他人走到一起，与紫微仙展开战斗。





八洲 大骑

五方轮的成员之一，使用宿有五神宝珠之“朱雀魂”的长杖，可轻易将寄神打倒。

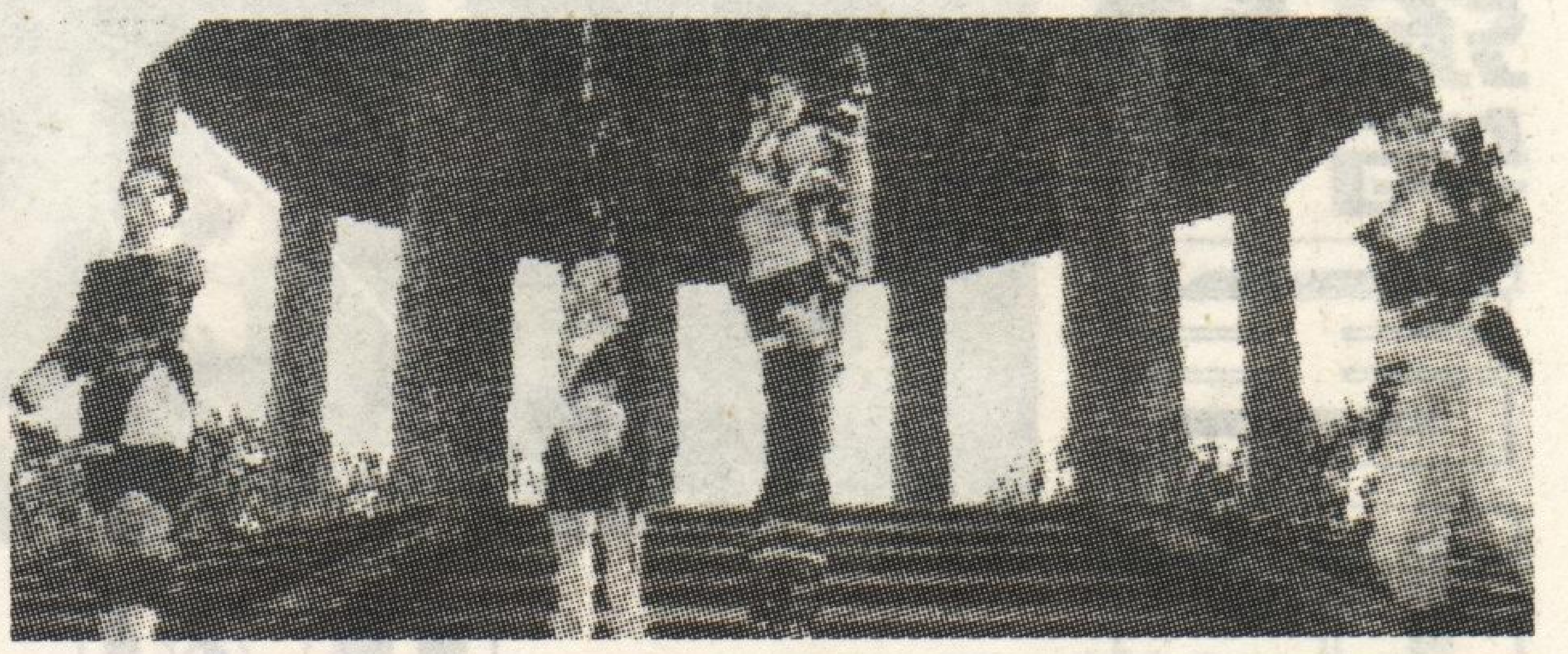


我舞 要

并非五方轮的成员，他使用自己家门代代相传的“我武式练气术”，战力极强。

五方轮会集！

为与紫微仙对抗，消除破坏世界的衰气，他们开始了战斗。

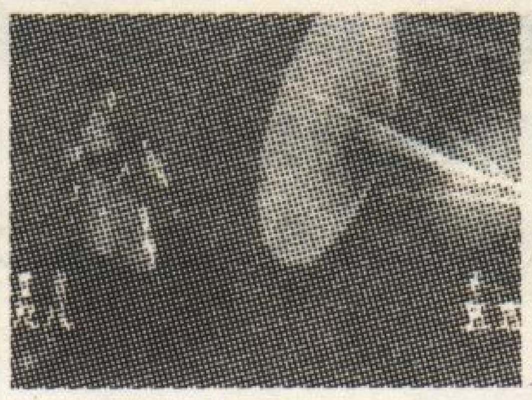


可使用八种封阵符

在本作中按照使用咒符枚数的不同，可以取得不同的效果。

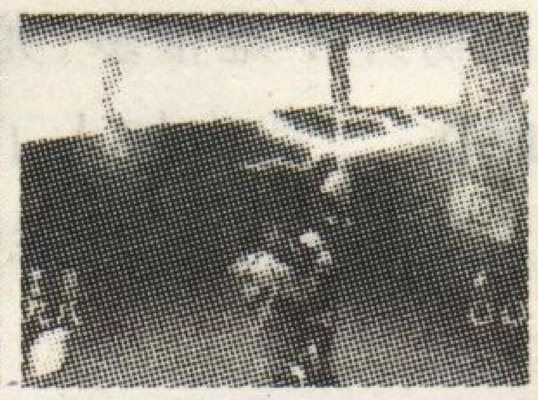
一穴点螺

以一枚咒符向敌人进行攻击。



二王仙胎

可解除各种异常状态，是对付衰气的良方。



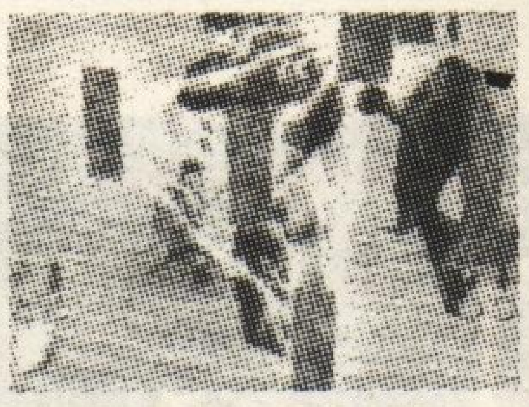
三元镇守

在身体正面以三枚咒符构成的防御壁。



四方色灭

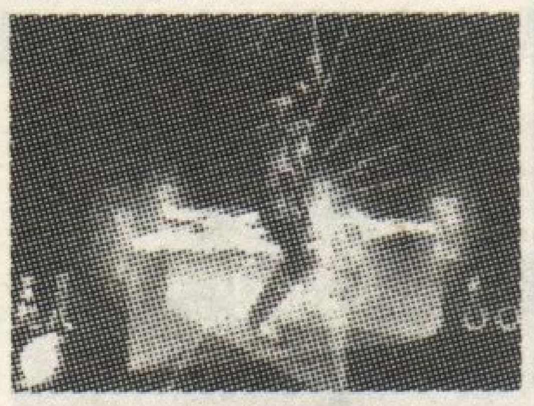
攻击视野内的所有敌人，威力极大。





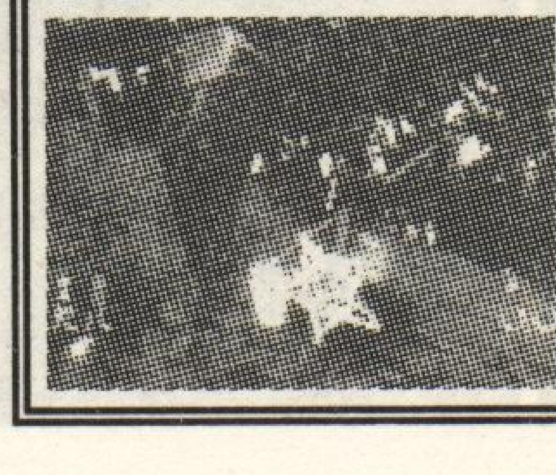
五芒醒力

提升攻击力，可将敌人打飞出去。



六气封杀

可使自己以外的所有角色停止行动。



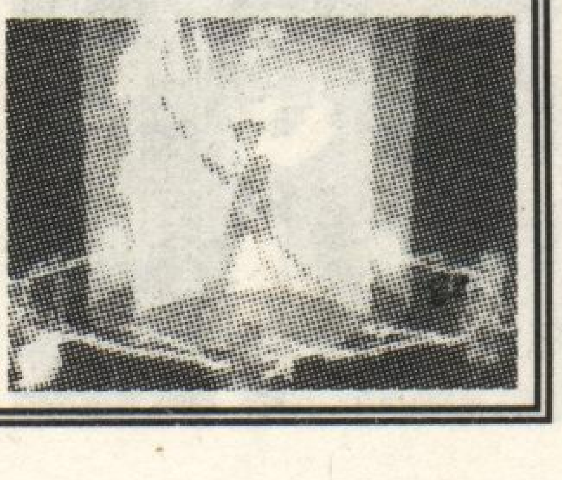
七星招鬼

可以制造分身，令敌人摸不清攻击对象。



八极天地

恢复50%的体力，但会用光所有咒符。





武士道之刃 2

厂商:SQUARE 机种:PS 类型:对战 ACT 媒体:CD-ROM 发售日:98 年内

完全体现真实感觉的对战格斗游戏,其一击必杀的快感难以用语言来形容!

鸣镜心当流与舍阴党 杀

新的敌人登场!舍阴党的真正身份是……?



本作的故事是发生在前一作之后,鸣镜馆真正的敌人舍阴党出现了。他们与明镜馆已有长达 800 年的仇恨,以源五郎为首向着风円、辰美以及御门三人发出了挑战。此次搏杀的结果是怎样呢?只有一点可以肯定,那就是鸣镜馆已到了生死存亡的边缘。

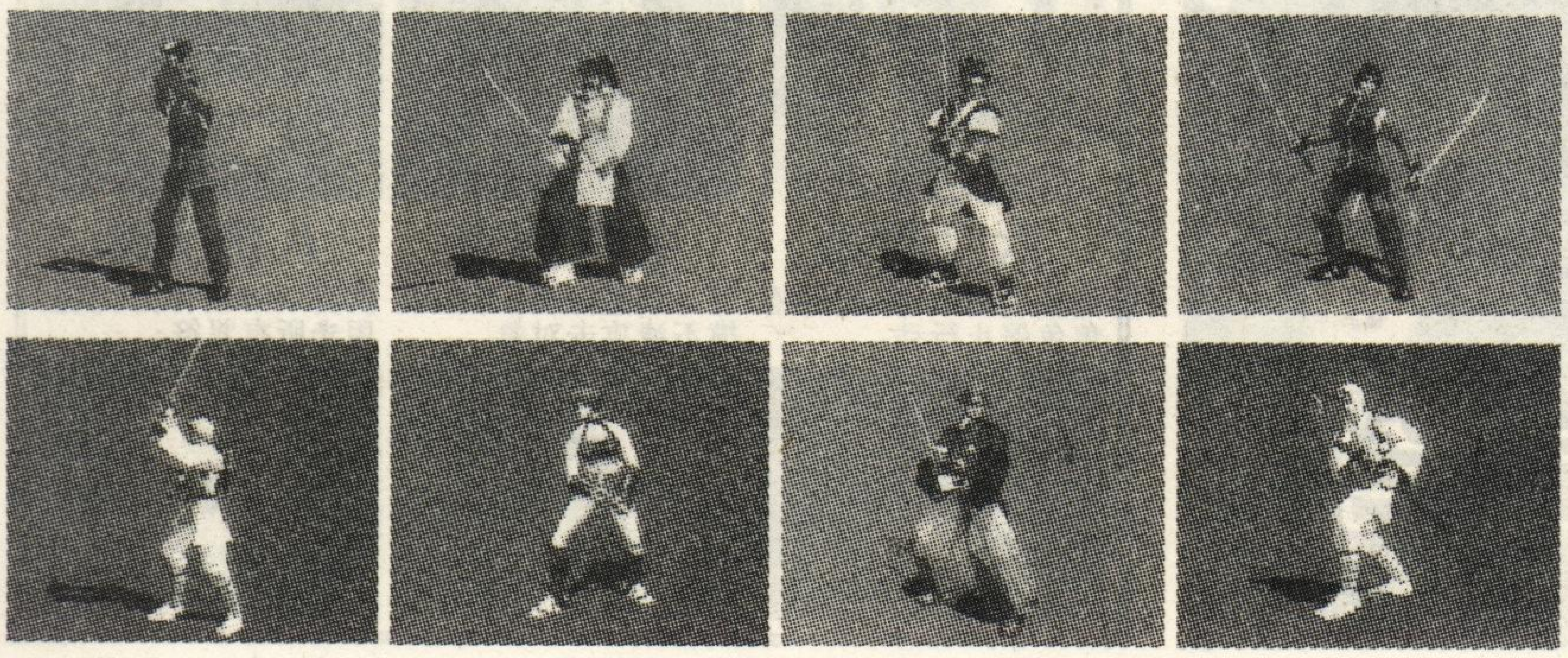


两大流派因缘的再会!?

双方登场人物众多,武器亦多种多样!

在前作中,登场人物并不是很多,尤其在对战中可使用的人物就更少了,这不免有美中不足之嫌。此次,二代中加入了大量的新人物,他们将分别代表鸣镜馆以及舍阴党出战。这些人物有我们所熟悉的风円等,此外敌方的寒云以及源五郎诸人都个性十足,充满了魅力!

在武器方面本作也有了增加,如胁差、ドス等剑类器械;还有铁扇、长针等暗器,甚至连青蛙也会作为暗器的一种应用到战斗中,由此我们也不难想象二代的战斗会更加多姿多彩,惊心动魄!



评价

BLUE

对"武士道之刃"的第一作便十分喜爱,此次厂商在系统方面又有所改进,使得"一击必杀"的真实感与紧迫感更为突出。游戏充满了肃杀的气氛,人物设计更有呼之欲出的感觉。

9

DRAGON

前作的设定就非常有个性,这次在继承了前作的基础上,还有所创新,所以到时应该能够取得销售量方面的佳绩,毕竟史克威尔公司制作游戏的水平太高了。

9

FOX

前作我就十分欣赏,在续作中人物众多,角色设计很鲜明,画面也比前作精彩,是款十分值得期待的游戏。

9

E·T

对游戏系统的掌握可能很困难,但这才体现了游戏中武道的精华所在,对一击必杀的高追求也正是此游戏的卖点之一。

8

铁拳 3

厂商:NAMCO　机种:PS　类型:对战 ACT　媒体:CD-ROM　发售日:98 年内

是否会增添街机版中所没有的新角色呢?其移植水平究竟如何呢?PS 用户已等不及了!

街机版的中 BOSS"三岛平八"登场了!



自从《铁拳 3》推出以来,所有 PS 用户便急切的盼望着它的移植。现在,厂家终于公布将于 98 年内推出该作的 PS 版,目前所得到关于新人物的消息便是街机版的中 BOSS——三岛平八也会登场。

在距前作 19 年后的世界里,已经有 73 岁高龄的三岛平八依旧强悍无比。另有消息称,他在古代遗迹中发现了谜之生命体,其争服世界的野望更加强烈了。

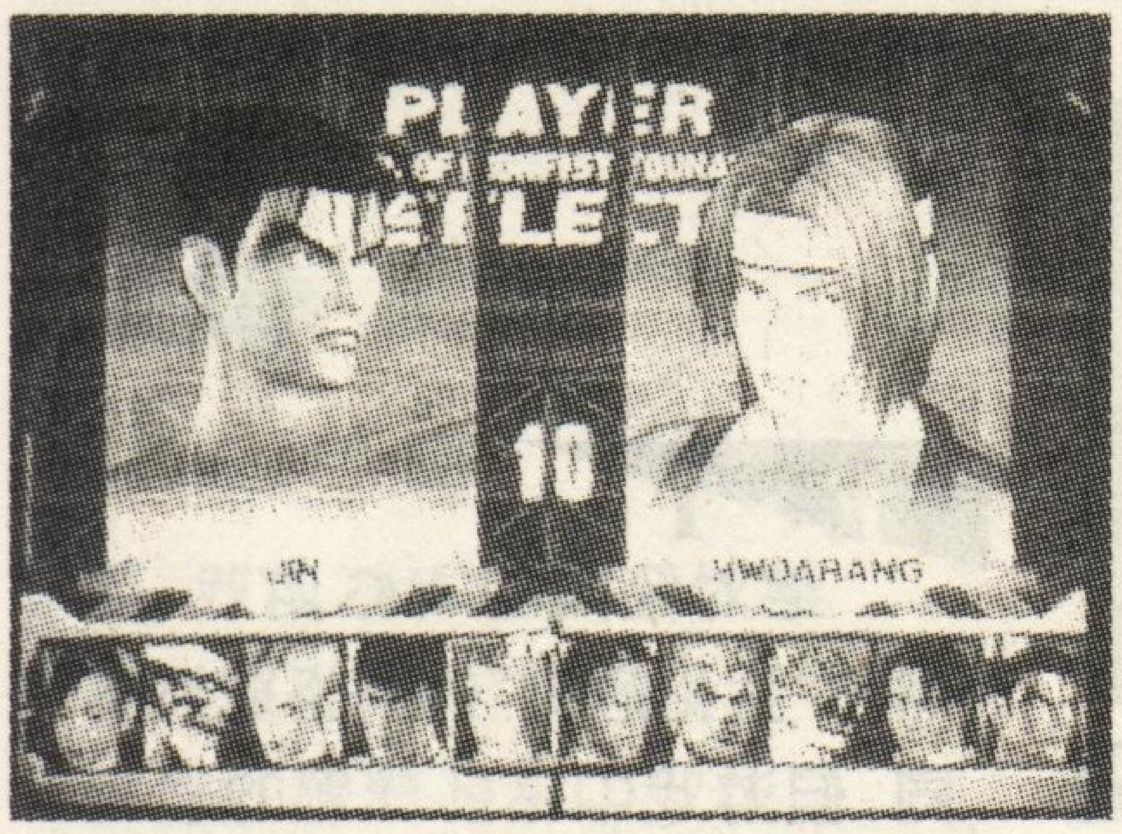
在 PS 版中,三岛平八并不是可以直接选用的,究竟使用他的条件是什么呢?现在还没有详细的资料。

原创角色小恐龙"阿冈"也会出现!

不知大家是否看过漫画《小恐龙阿冈》,现在厂家已决定让阿冈作为隐藏人物在 PS 版中亮相。它只拥有相当于一般人物一半的身高,在对战的时候这会成为优势还是缺陷呢?目前,还不知道它的登场条件与使用条件,但总之能使用这样一位角色是件十分有趣的事情。



人物的选择以及最新的舞台画面大公开!



依然是玩者熟悉的选人画面,初期登场的角色一目了然。但街机版中的那些中 BOSS 以及最终关底如何选用呢?新加入的原创角色又在何处呢?



从画面中可以看出《铁拳 3》的背景比一代和二代时要细致得多,就连一些很细微的部分也得到了充分的表现,而且色彩艳丽,令人印象深刻。

评价

BLUE

一直在街机排行榜中位于前 10 名之内,众多富于个性的新人物的登场为"铁拳 3"增加了新的魅力。移植到 PS 上后,NAMCO 又会为其制作怎样精彩的片头呢?

9

DRAGON

铁拳及 VR 战士都是目前 3D 对战游戏的顶峰作品,从个人观点来看,我还是极为喜爱以爽快感为第一要素的铁拳,这次移植到 PS 上应该同街机一样精彩。

9

FOX

当初买索尼就是因为看了"铁拳",所以对此作品一直十分欣赏,无论是格斗起来的感觉还是片头片尾的 CG 都相当精彩。

9

E・T

不用多说就知道此游戏的知名度有多高,而且也是 3D 格斗领域唯一能与 SEGA 的"VR 战士"系列相提并论的大手笔,此次的 PS 版的移植也十分完美。

9

CLOCK TOWER GHOST HEAD

钟楼古宅～幽灵之首

厂商:HUMAN　机种:PS　类型:AVG　媒体:CD－ROM　发售日:98年3月

又是一款恐怖冒险游戏,以双重人格为题材所营造的气氛令人毛骨悚然!

偏僻的乡村,新的惨剧袭来!!

本作的舞台是位于远离都市中心的郊外的小村——弁天町。一天,女中学生御堂岛优忽然发现自己的右手中不知为何竟握着一柄利刀,于是她渐渐发现在自己的身体中还隐藏着另一种人格……



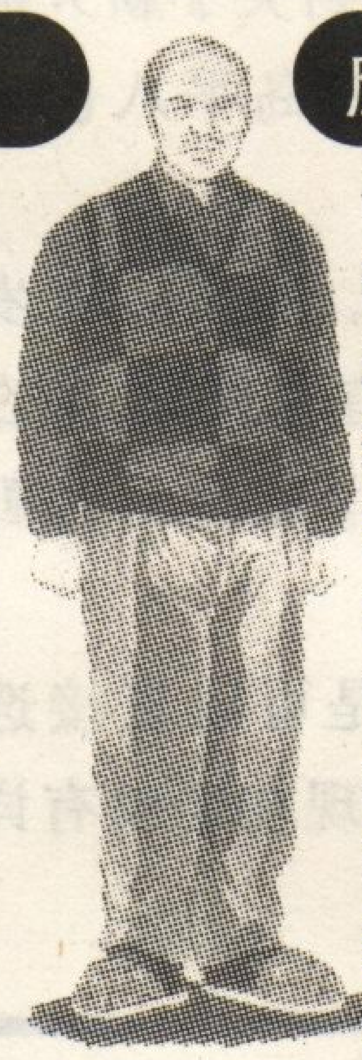
御堂岛优

东京高校普通的十七岁女子高中生,其普通的容貌和大人般的性格平时并不引人注目,没有什么朋友,是一个比较封闭的女孩。



翔

在主人公优的身体内突然出现的另一种人格,是一位非常残忍的冷酷男性,他只为优一个人着想。



鹰野 初

优父亲崇的朋友,是弁天制药厂的药品研究所所长,因"才堂家的诅咒"而抱有极重的恐惧之心。



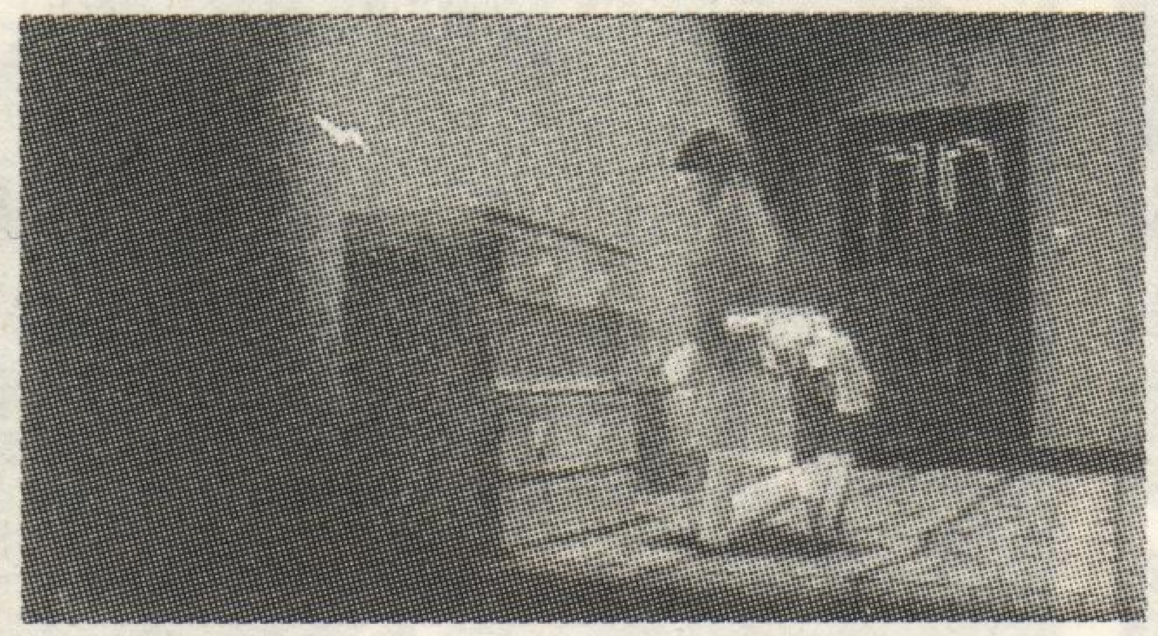
鹰野千夏

鹰野初的女儿,是三姐妹中最小的一个,现在还是名小学生,但不知何种原因她竟变为了杀人鬼。

双重的人格,与众不同的系统!!

游戏的主人公御堂岛优当受到极度的恐怖袭击时,她身体中的另一种人格便会苏醒。优平时是一位普通的少女,但变成翔之后却成为了冷酷无情的男子。性格转变之后,翔是位杀人不眨眼的角色,令人根本无法想象他与优曾是同一个人。由于这一设计,在游戏进行过程中便出现了一种新的技巧,即在不同的场合之下便需要不同性格的主人公来应付,具体是让优还是翔登场需玩者仔细考虑才行。比如,当千夏(杀人鬼)袭来的时候,优与翔会做出不同的反应,被困在屋中的优要寻找各种道具才能摆脱千夏的追杀;而翔却可在屋中找到手枪,直接去与千夏战斗,其实翔即使手中没有武器也会赤手空拳的去攻击对手。





独具的魅力,令人期待的惊魂一刻!!

HUMAN公司最著名的"钟楼古宅"系列曾广受玩家好评,它的每一作都会带给人们一个充满了诡异气氛的恐怖故事,究竟真相如何只有等到游戏结束后才会知晓,因此玩者可以说每一分每一秒都在猜测,都在提防着随时出现的危险,这种感觉构成了此类游戏独具的魅力。

评价

BLUE

"钟楼古宅"这一系列的游戏均有着不错的成绩,本作以双重人格为题材,展现了一桩发生在远离都市的小村中的恐怖事件。

8

DRAGON

钟楼系列虽然营造恐怖气氛的水平很高,但是从动作性来看,本作可能永远也赶不上"生化危机"和"古墓丽影"。但是本作拥有大量的拥护者,看来到时一定会得到好评。

7

FOX

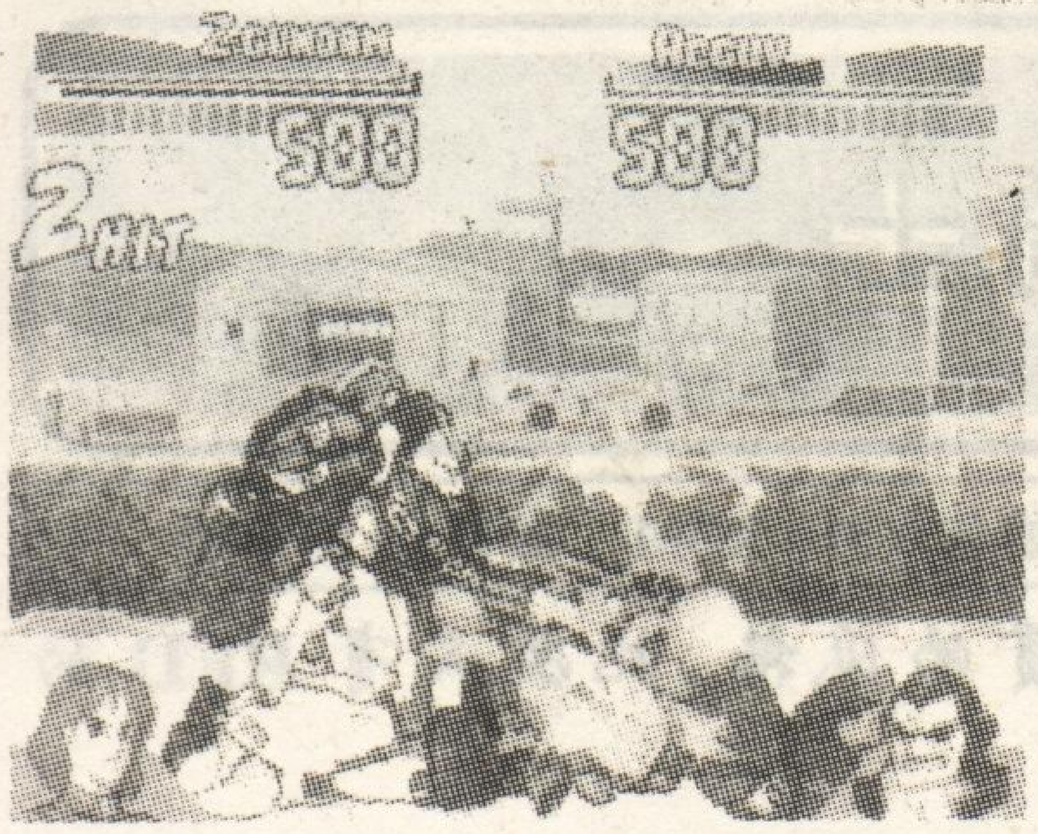
类似钟楼的又一款恐怖AVG游戏,在前几作获得成功后,想必此款游戏也不会差。

8

E·T

绝对经典的AVG游戏,虽然与"生化危机"的风格截然不同,但游戏中诸多谜题的表现手法都令人称道,现在"幽灵"就快要来了。

7



高达之格斗专家 2

厂商:BANDAI　机种:PS　类型:对战 ACT　媒体:CD-ROM　发售日:98 年 3 月

一款以众所周知的高达为主要角色所展开的对战格斗游戏,其水准将远远超越前作!

全新的人物登场了!



在本作的故事模式中设计了完全独立的主人公,这是位名叫克劳蒂娅的女性,与她在一起的则是个名叫比克西的少年,两人因一桩奇怪的事件走到了一起,从此便成为搭挡。比克西因为完全丧失了记忆,所以他的过去没有人知晓,是一位谜一样的人物。



如果玩者选择了故事模式,便要乘座克劳蒂娅专用的机体进行游戏,总共有 12 种 MS 可供选择,大家可随喜好而定。随着情节的推进,将不断与敌人进行战斗,只有将对手打倒才能前往新的地点。当然,不断的收集情报也是十分重要的,这样可以发现真正的敌人隐藏在何处。

系统上也作大幅变更!

复数连击成为可能

玩者可将拳键与脚键按照特定的顺序按下,这样便会令你所使用的角色使出连续的攻击,在前作中只能将普通技与必杀技相连接,而本作是可将通常攻击连续使用的,这样在战斗时的情况会更为复杂。



武器攻击有弹数限制

与其它格斗游戏不同,本作中进行对战的机体大部分是拥有远程射击武器的,前作中这些武器可以一直使用,但此回却有了弹数的限制,没有节制的使用到后来反而会使己方陷入不利的状况,小心啊!



可令对手行动不能

在与对手接近的状态下,玩者可以按下方向键的左或者右再配合以强拳键,这样便可造成一种特殊的攻击,它的作用是可以令防御的对手行动不能,虽然只有一瞬,但利用这个机会已足以将局势扭转。



其它变更点

虽然与前作相同,本作仍然能够进行瞬间完全回避以及防御远距离攻击,但这些操作都是会消耗能量槽的。游戏中每位人物会有三条能量槽,使用相应的技巧都会减少一定的能量,这对胜负有着关键影响。



每种机体都拥有相应的数种必杀技,而目前流行的超必杀技也会在游戏中出现。超必杀技虽然每位角色只有一种,但其威力惊人,有着一发逆转的效果,而且其画面上的效果也十分悦目。

评价

BLUE

本作设计了多种模式,可玩性较高。对战场面虽是用 2D 形式制作,但十分华丽。操作着自己所喜爱的机体进行战斗,那种感觉是十分过瘾的。

8

DRAGON

对战类型的游戏,虽然角色们都是巨大的机器人,但是从动作及必杀技的设定上看,都十分细腻,喜爱高达的朋友和爱玩对战的玩家可以玩一玩这个作品。

7

FOX

画面十分精彩,角色设计得也十分巨大,只是前作对战起来的感觉却十分一般,不知在续作中会有怎样的改动。

6

E・T

与 SFC 版的同类游戏一样,其中登场了许多著名人物的座机,但就其游戏的影响力来看,比"机器人大战"还有相当大的一段距离。

6

花之骑士

厂商:KONAMI　机种:PS　类型:SLG　媒体:CD－ROM　发售日:98年春

本作秉承KONAMI公司一贯的风格,此次又有RED的鼎力相助,肯定会有不俗的成绩!

Love

如花少女,淡淡柔情!



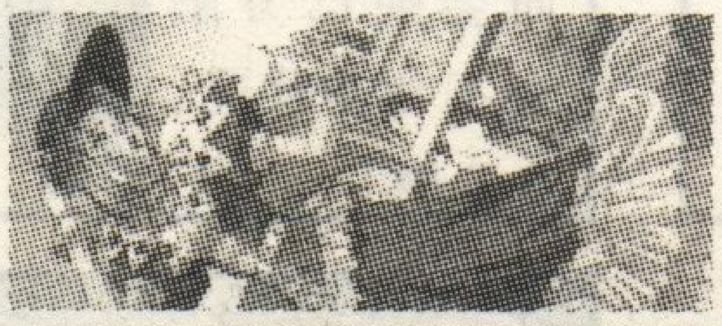
本作是一款恋爱模拟游戏,因而最引人注目的便是其中的几位女性角色的设计。应该说,KONAMI又一次给玩家带来了惊喜,欧洲中世纪的雍容华贵与唯美的人物形象令人仿佛置身于如梦似幻的世界之中。



图中是除本刊以前在彩页介绍过的三位主要人物之外,新登场的两位女性角色,她们分别是富家小姐琳达·萨克罗依特,以及普通少女苏儿·克拉芙顿。



在游戏进行过程中,一般是会以这样的画面来介绍情节,人物表情丰富,背景的描绘也十分细腻。





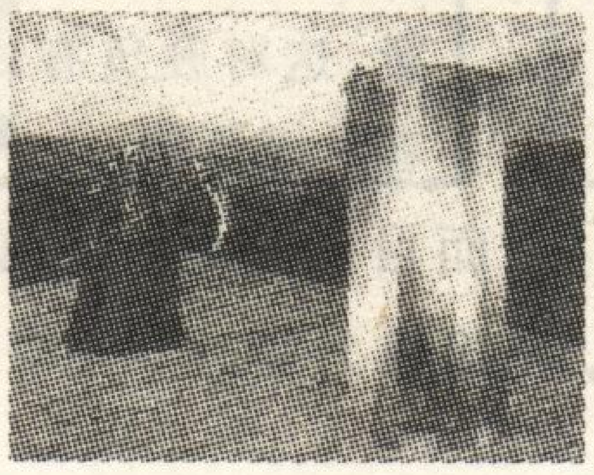
当特殊事件出现时,会出现右图中这样的精彩画面,其素质之高令人赞叹,为了这些画面也值得一玩。

Battle

金戈铁马,浴血沙场!

本作除了恋爱因素之外,当然也少不了战斗。战斗形式分为"战争"与"一骑打"两种。在"战争"中主要是进行团体战,玩者需将步兵、弓兵、工兵、骑兵等兵种作合理的分配;而"一骑打"则要和敌人进行一对一的比拼,此时不论魔法还是必杀技的描绘都极具迫力。





评价

BLUE

给人的第一印象就是画面效果十分突出,几位女性主人公设计得相当出色。虽是恋爱模拟游戏,但战斗要素的加入使得作品更为丰富。再有,本作色彩鲜明艳丽,令人赏心悦目。

9

DRAGON

本作的人物设定十分优秀,虽然是SLG的游戏,但是从资料看人物的性格刻画也比较丰满,而且战斗画面也很有意思,到时可以看看能否与"樱花大战"相比。

8

FOX

是广井王子与KONAMI连手制作的SLG游戏,人物设计相当不错,战斗画面也很精彩,是款相当出色的作品。

8

E·T

提KONAMI就会让人联想到"心跳"系列,不过《花之骑士》却是KONAMI为少男少女们的又一奉献,游戏中人物性格刻划得十分鲜明,如你是一位女性玩家,此游戏是再合适不过了。

7



守护兽召唤

厂商:XING	机种:PS	类型:SRPG	媒体:CD-ROM	发售日:98年春

一款以美少女为主要人物的模拟游戏,带有明显的幻想风格!

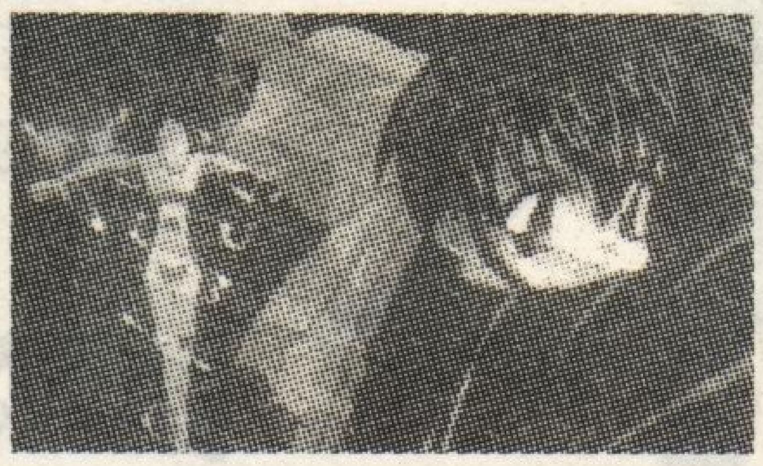
美少女与守护兽所构成的物语

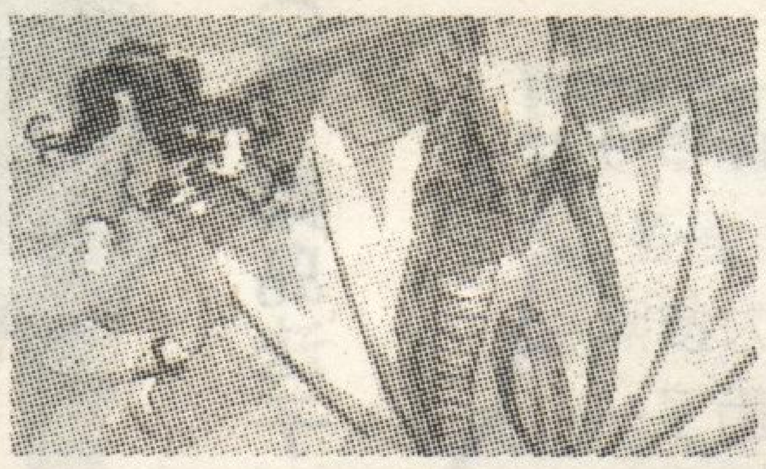
本作是以1999年的日本为舞台,当时其列岛全土发生异变,各大城市陷入断层之中,被称为"龙脉"的七大动脉也遭到了破坏。

随着岁月的流逝,许多地方的城市已重建起来,但就在这百废待兴的时候,曾破坏过龙脉的谜之组织"茬狗霸菀"又开始在暗中活动。

被卷入一系列恐怖事件的七位少女,与"茬狗霸菀"派出的杀手展开了壮绝的大搏杀。而少女们所操纵的,正是传说中的守护兽。





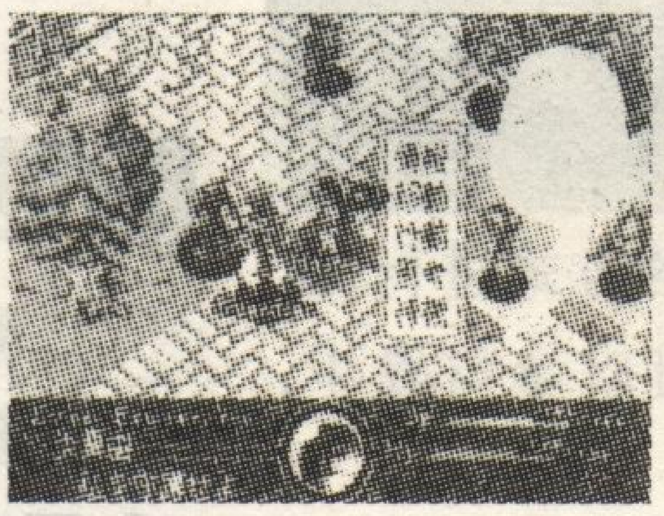


新系统TDS登场

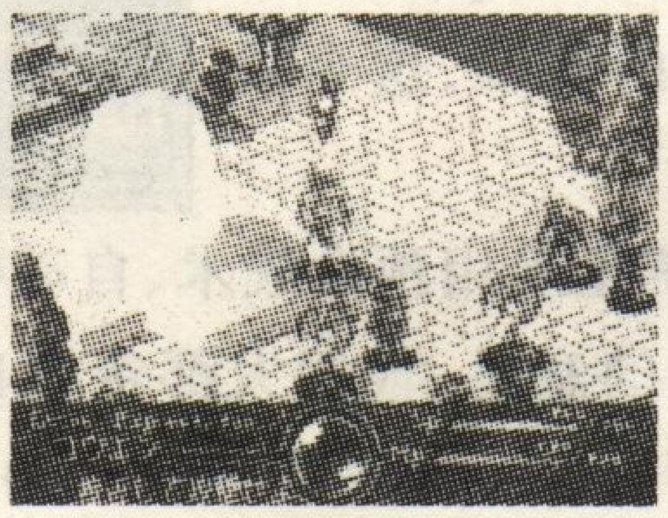
本游戏最大的特征便是少女们对守护兽的操纵,玩者可直接控制少女进行战斗,而她所召唤的守护兽则会视少女的指定而行动。少女与守护兽共享HP,一方受到伤害便会影响到另一方,可以说,守护兽是否能发挥足够的作用,将直接关系到战斗的胜败。



注意指令一

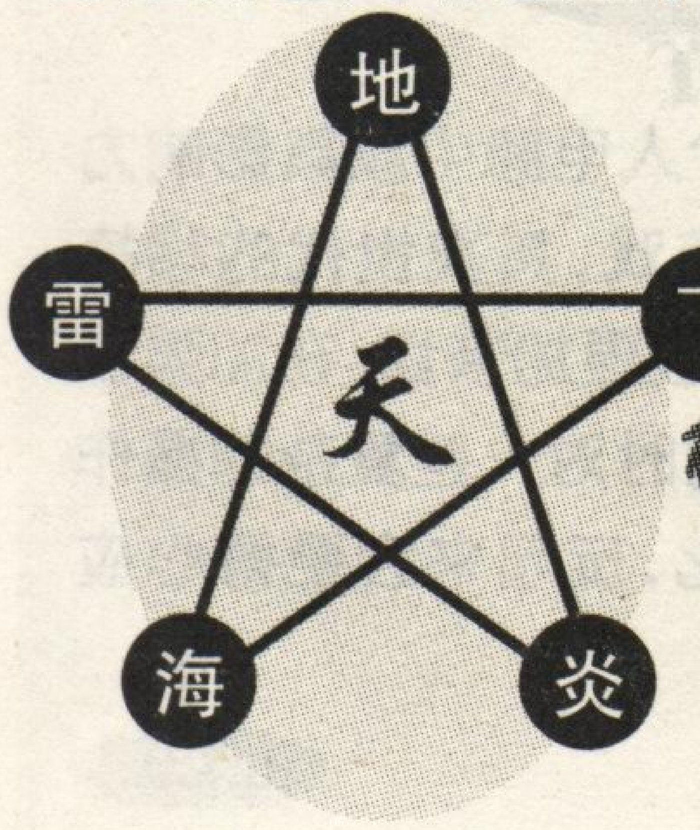


冷静观察一



主人公是七位美少女

她们分别是天城美由纪、炎直由、海原美里、飞知和景子、雷晶、圣やかり和大地裕子,再加上敌方的女性角色,本作总共将有24位少女登场。





评价

BLUE

主人公均为一些小女孩,她们真的能击败敌人拯救世界吗?这样的作品似乎缺少了一些严肃的成份,但对于玩者来说还是相当有乐趣的,毕竟主角十分可爱呀!

7

DRAGON

SRPG是目前兴起的一种新的游戏类型,本作采用这种新的类型而且再加上漂亮的人物设定,相信应当能够吸引不少的玩家。

7

FOX

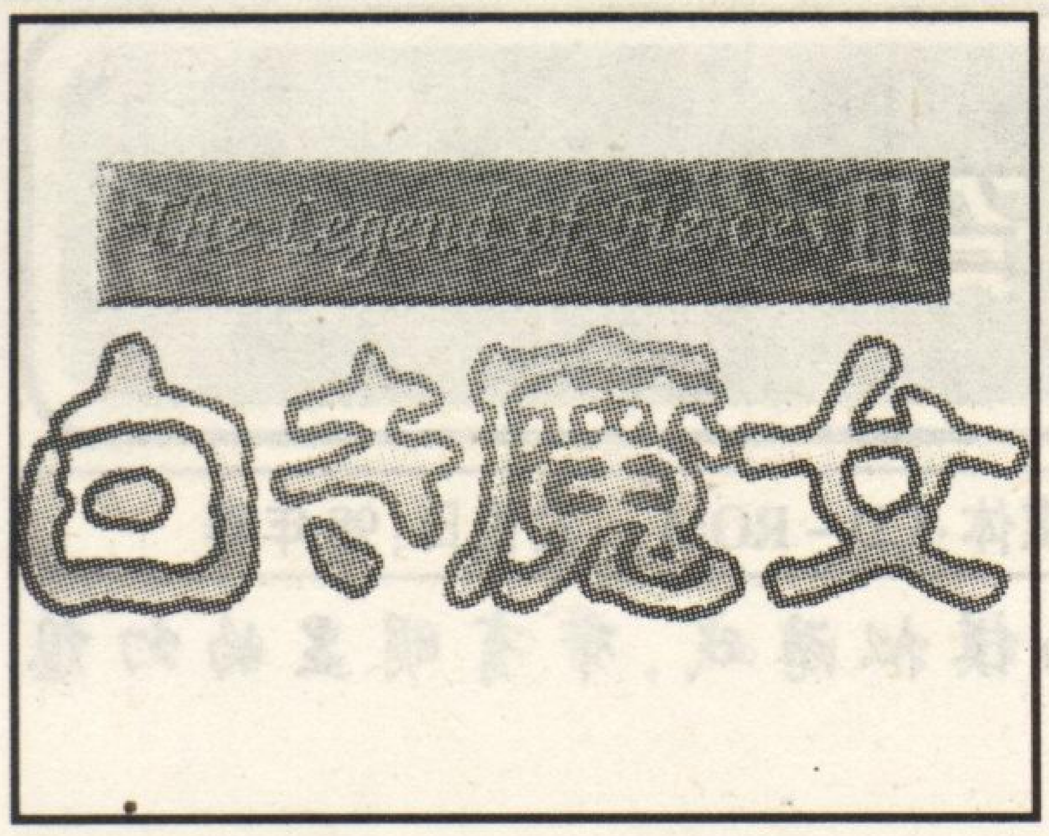
以美少女为主角的模拟游戏,制作厂商水平一般,人物设计也并不突出,但游戏中加入了大量的动画,使游戏还可一玩。

7

E·T

由XING制作的一款比较一般的SRPG,其系统没有什么重大的突破,但对于初次接触这一类游戏的玩家来说还算是值得一玩的。

6



白发魔女

厂商:HUDSON　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD-ROM　发售日:98年春

本作的电脑版自94年发售以来已有总销量18万枚的佳绩,此次移植又经过了精心的加工!

故事及人物

蒂特丝依鲁,这是一个人们还没有忘记对任何事物都抱有爱心的奇异世界!

在这里有一个名为克鲁迪亚的王国,国中有座克迪村。当地有一项传统,那就是当年轻人达到一定的年纪就要作一次远行以作为对他的考验。但是,在他们到世界各地旅行去观看魔术镜的时候,却发生了许许多多意想不到的事情……

本作的男主角,克迪村出生的14岁少年,虽然性格有点内向,但内心却很坚强,对任何事物都抱有认真的态度。因为按照本村的传统来展开旅行,所以经历了一系列令他难忘的事情。


朱利安

(CV:桑岛法子)

本作的变更点



PC版的《白发魔女》是以故事和人物为中心的作品,经大幅更改的PS版,基本视点改用了QUARTER VIEW,故事画面和战斗画面采用相同的地图,这令故事的发展更为流畅。

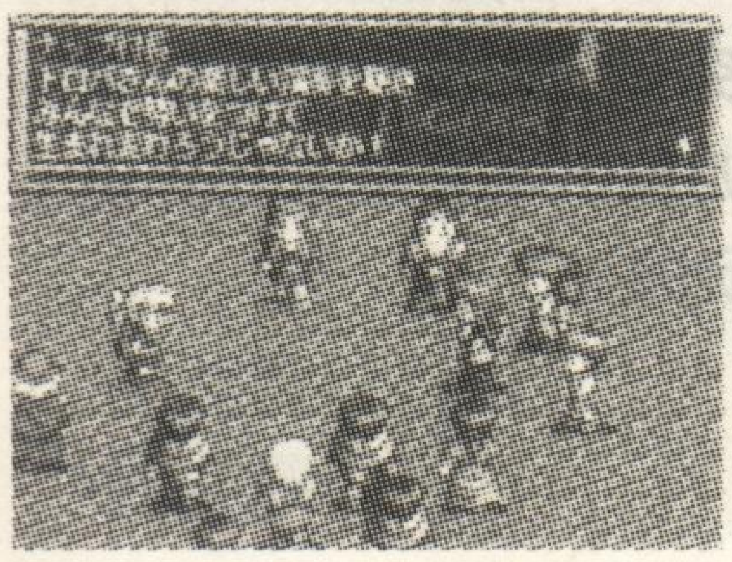
在战斗系统方面,PC版的战斗系统是采用预设战术、自动作战的方式进行,这次厂方在移植时,考虑到玩家对PC版的意见,他们大都希望自己可以参与战斗,因此战斗系统也改为指令方式,相信会令玩家玩得更为投入的。

除了改变战斗系统之外,战斗时各角色的动画、魔法的种类以至魔法的表现手法都会大大加强,敌人角色的大小和种类也会有所改变。

动人的情节



《白发魔女》的成功的要素,是它那动人的故事。这次移植到PS之上,有关方面也很注重这一点,所以剧本基本没有改变。不过,为了提高故事的魅力,制作方面对游戏系统、人物设计以至视点都作出了重大改变。



这次担当重新设计人物造型之重任的,是曾担任《霸王大系龙骑士》和《罗德岛战记》人物设计及作画监督的添田和弘。

此外,本作为了展现特殊情节,加入了约20分钟左右的动画,男女主角也均由声优配音,令投入感大增。

评价

BLUE

在次世代主机上,向本作这样的RPG是否还能为玩家认可呢?虽说情节不错,但毕竟画面过于一般,新加入的动画与配音也无法弥补游戏自身的缺陷。

7

DRAGON

移植自电脑的著名RPG,在PC上的确是比较优秀的作品,但是与家用机上的RPG相比,此作可能也只能属于中上等吧!另外,人物设定我比较喜欢。

8

FOX

移植自电脑的著名RPG,游戏系统有了很大改变,并且加入了大量过场动画,使游戏更加精彩。

8

E·T

在个人电脑中颇具影响力的RPG游戏,其次世代的移植版比PC版更加亲切。在加强了画面的同时对一些复杂的操作做了简化,玩起来会更得心应手。

7



月球大战略

厂商:HUDSON 机种:PS 类型:SLG 媒体:CD-ROM 发售日:98年春

PS版的大战略此回隆重登场,这对军事战略型SLG迷们可以说是一个好消息。

以现代及未来为题材的纯军事战略游戏一直比较少,在这其中,比较优秀的作品一直属于SEGA,而PS中只有“现代大战略”还算不错,这次将于98年春登场的“月球大战略”虽然是移植自9年前PC—E的作品,但是凭借HUDSON的实力,及此作当时的受欢迎度,相信这部作品将可能是PS中最优秀的纯军事战略游戏。本作此回于PS上登场,战斗画面比PC—E版将会有质的突破,凭借PS优秀的3D表现力,到时一定会把PS的SLG迷们吸引过来。



系统设定

对于玩过“大战略”系列的玩家,都应该了解,对于此类游戏能否引吸玩家,关键要看其游戏系统能否易于上手。这次的“月球大战略”在系统上可以说让广大SLG迷们放心,系统操纵极为简单,可以让初次接触此类游戏的人上手,所以说这回的“月球大战略”应该可以吸引大家,而且这回的PS版除了在原作基础上的16关外,还加入了40多关,这样大家除了攻略此作还可以利用地图模式进行战斗,这给这部作品增加了不少可玩性。另外,在这部作品中,一些其它“大战略”类战略游戏的特点在此也会有忠实的再现。



背景设定



此作的故事背景设定在未来,21世纪时,因为地球上的资源被过度开发,而导致资源贫乏,各国之间战乱纷争。为了维护和平,全世界各国形成联合体“约尼昂”。“约尼昂”在月球上设置了资源挖掘器,通过月球上的资源来弥补地球上的资源危机。月球开发到2089年时,地球上的“盖其”帝国,为了实现其野心,而派遣部队突入月球基地,占领所有资源土地。而这时,在月球上守备的联合国部队虽然遭到了帝国毁灭性的打击,但其残留的部队还是奋起反抗帝国的军队。而此时,帝国为了完全占有月球,而制造了月球要塞,这样看,地球的存亡就都要看驻守月球的联合国部队了。



评价

BLUE

这种考验玩家头脑的敏锐性以及判断的准确性的游戏最近已越来越少了。本作画面效果较为突出,系统也算完整,如在战略思想方面再细腻一些就更好了。

8

DRAGON

97年一直没有十分优秀的军事战略SLG,希望本作能够让我过一把瘾,不过此公司制作军事SLG能否……在时间设定上为未来时代,相信应该是尖端武器了吧!

8

FOX

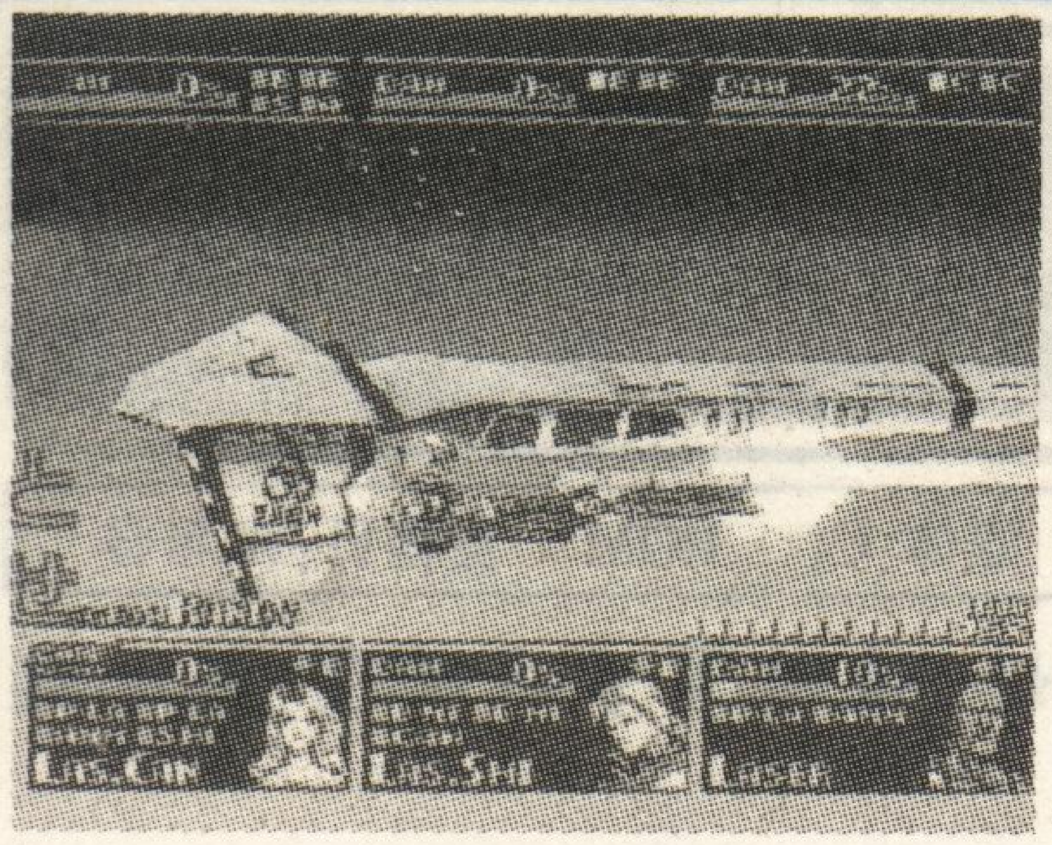
PCE的移植版,属于早期的模拟游戏,系统并没有太大的改进,但是仍然值得一玩,特别是公司实力不容忽视。

7

E·T

虽然是一款老游戏,但经过PS的“包装”后使其内容更加精彩,而且游戏的系统与SEGA的“大战略”系列十分相似,不用介绍也该知道如何去玩了!

7

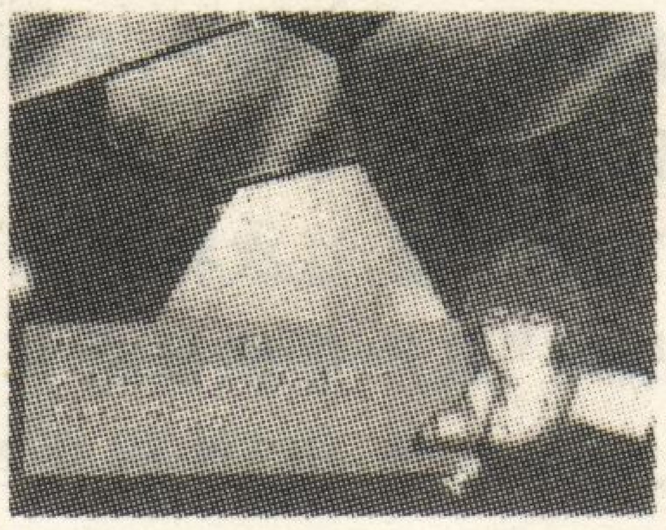


EXALEGIUSE

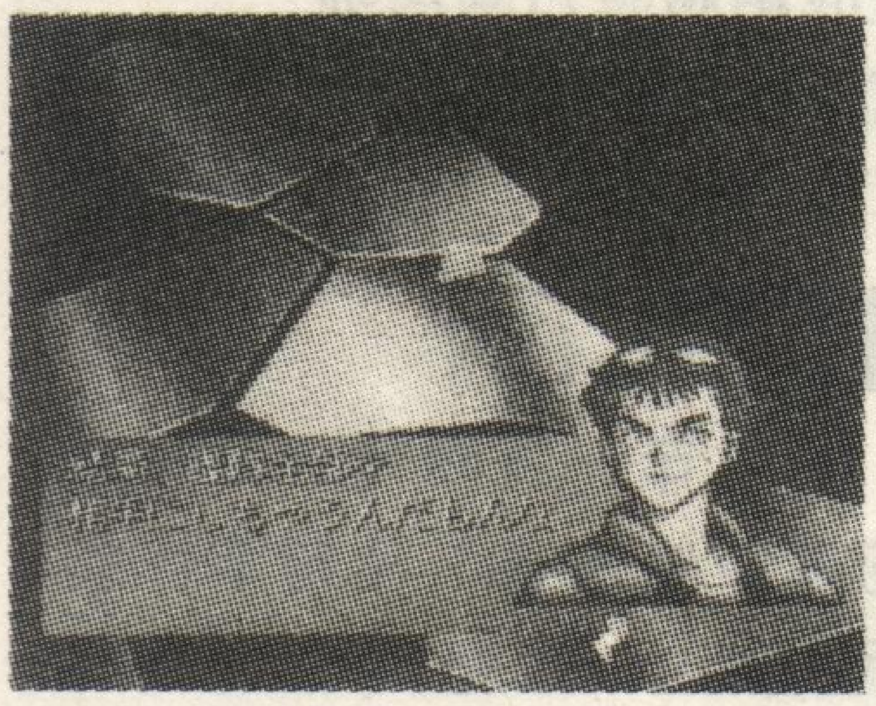
厂商:IMAGINEER　机种:PS　类型:SLG　媒体:CD－ROM　发售日:98年春

移植自电脑的著名SLG,此回在PS上登场,除了完全移植外,还追加了许多原创的要素。

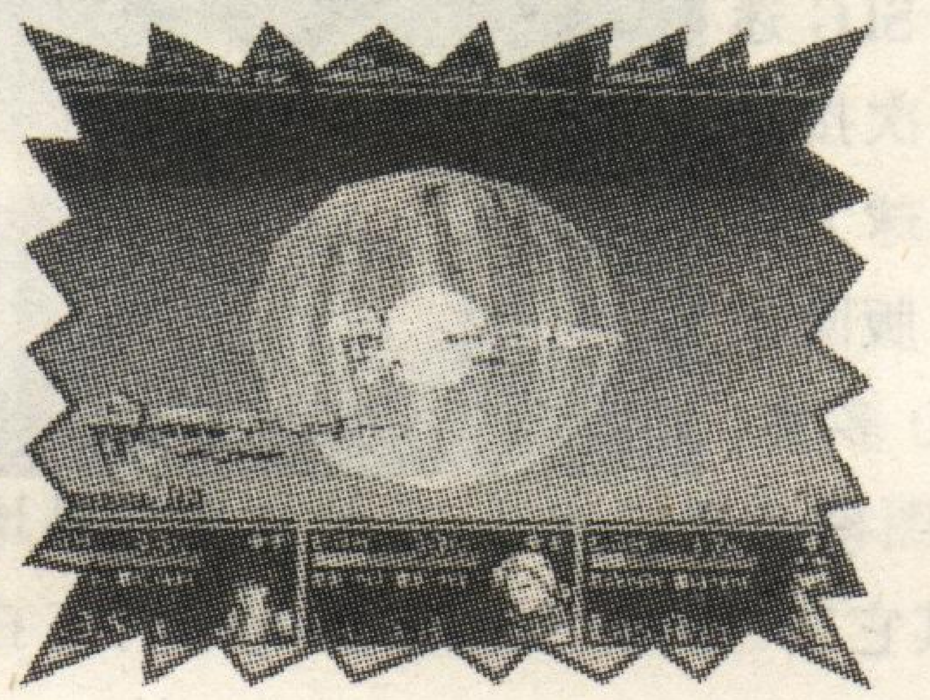
移植自电脑的优秀作品,是表现宇宙中大战舰交战的著名SLG,玩过电脑时间较长的朋友们一定会认识这款游戏。在众多的电脑游戏中,此作以其独特的设计及怪异的战斗方式而著称,这回移植至PS中,还加入了极多的原创元素,相信应该能得到与电脑版相同的好评。



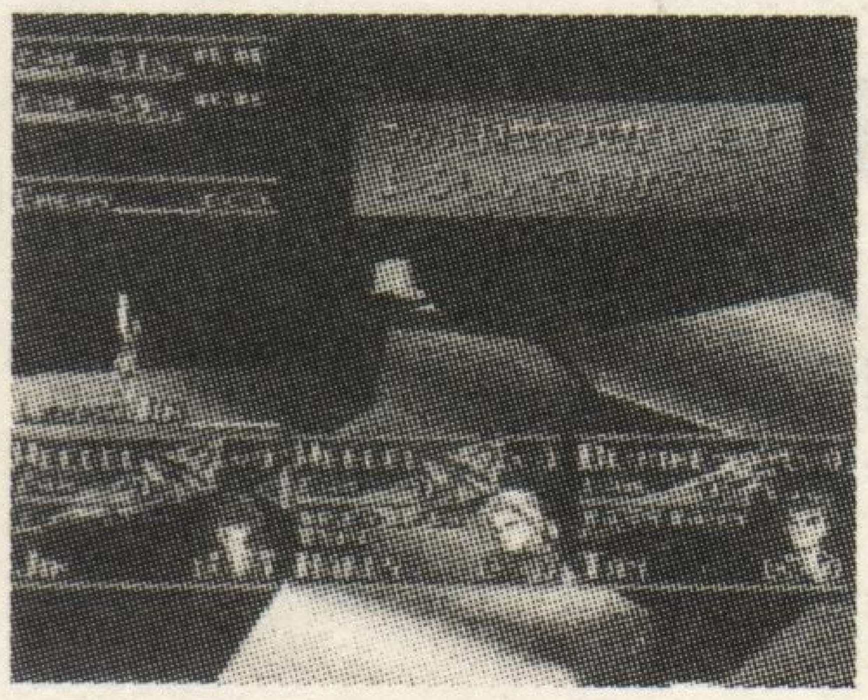
背景设定



故事的背景是在第二次银河大战争结束了一世纪以后,东银河帝国势力正在徐徐扩大,但是他的扩张是以不断的战争为条件。随着东银河帝国势力的加强,银河中的大部分陷入了战乱之中,银河的治安空前的混乱,盗贼与海盗在银河中大量的出现,使得原来就不平静的银河陷入了苦难之中。

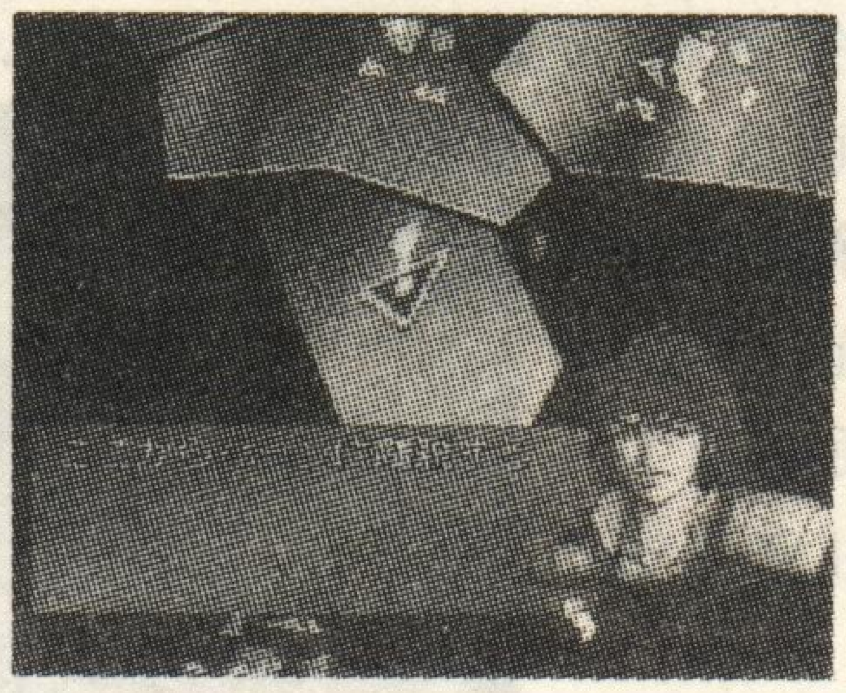


在这乱世之中,有一些人专门去寻找已经被消灭的国家的宝藏,他们被称之为"财宝猎人"。本作的故事就是由这些"财宝猎人"寻找宝物而开始的。在第二次银河大战中,原本支配银河商业绝大部分的宇宙巨商——奥克斯比尔家族,因"树大招风"导致消亡。而传说中,此家族的绝大部分财富被隐藏在广阔的宇宙中,于是"财宝猎人"们便开始寻找这一宝藏。整整一个世纪过去了,"财宝猎人"们虽然一直在找寻,但还是一无所获,而我们的主角也就是这些"财宝猎人"中的一员……



系统设定

本作中的系统设定极为有趣,以三人分为一个小队行动,但是这三个人都有自己的战舰,因为每个人的能力不同,所以在战斗中每个人所驾驶的战舰表现出的攻击力与命中率都会有所不同。在武器选择方面,也比较有新意,每个战舰最多设置四个武器装备点,而且每舰所携带的武器也随着驾驶员能力的提升而有所加强,装甲与武器的提升都有两段,这给游戏带来了不少的乐趣。



评价

BLUE

以未来为舞台,故事背景十分具有吸引力。《EXALEGIUSE》的系统也很有新意,画面制作也算不错。IMAGINEER公司在展现宏大场面方面恐怕欠缺经验,本作在气势方面略显单薄。

7

DRAGON

移植自电脑的作品,故事的背景极为宏大,可是游戏的展开却略显得窄小了一些。听玩电脑的朋友说,此作战略性强,但是在战斗画面上却不很华丽。

8

FOX

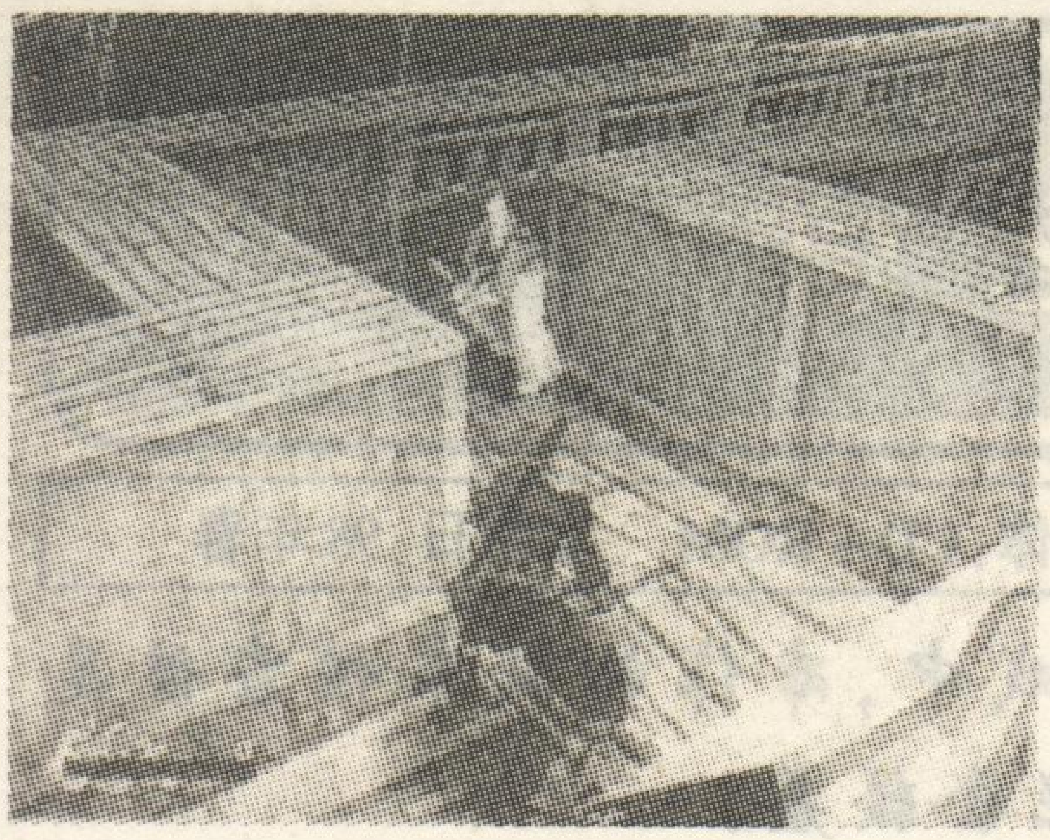
又是一款移植自电脑的模拟游戏,场面十分宏大,再加上PS卓越的CG,另外,游戏中又加入了新的要素,想必会十分精彩。

7

E·T

虽然本人并没有见过此游戏的PC版,但就PS版的画面来说已是颇为吸引人了,而且现在这种纯科幻型的RPG游戏已经不是很多了。

7

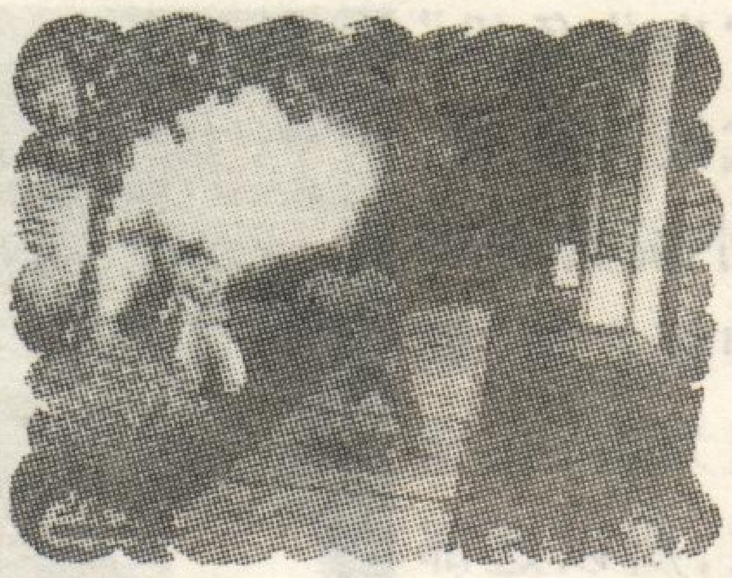


天诛

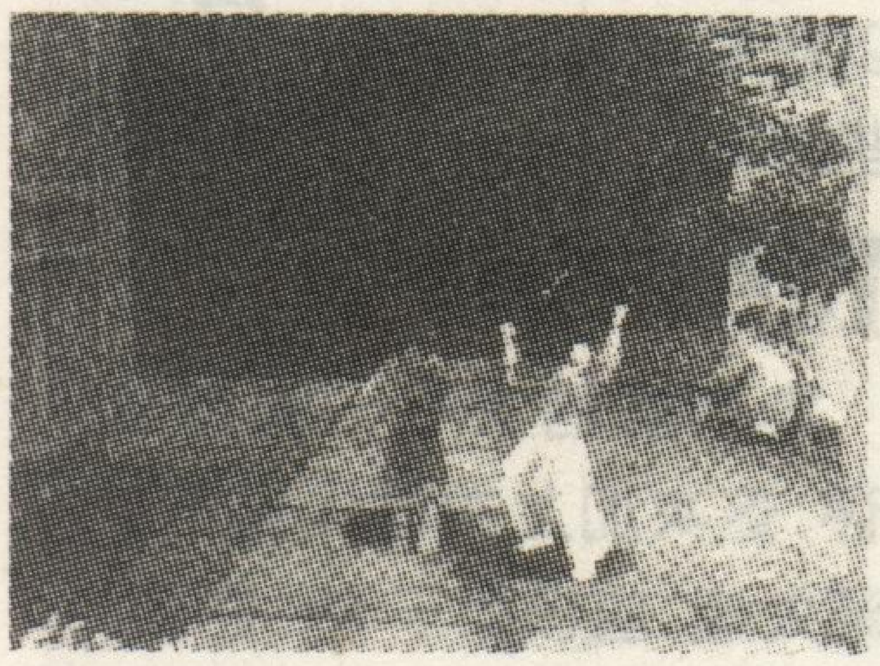
厂商:SME　机种:PS　类型:ACT　媒体:CD-ROM　发售日:98年春

一出可以体验忍者真正工作的GAME,凭借PS强大的3D表现力,以全POLYGON制作的本游戏必会十分精彩。

通过GAME大量的接触了解日本文化以后,相信不少玩家已经对"忍者"产生了极浓厚的兴趣,这是一个神秘的种族,他们那奇特的忍术和神秘的能力都深深的吸引着我们。本作又有什么神秘呢?角色们要完成怎样的任务呢?让我们带着这些谜,去玩一玩这款以忍者为主题的GAME吧!



大和风格的再现



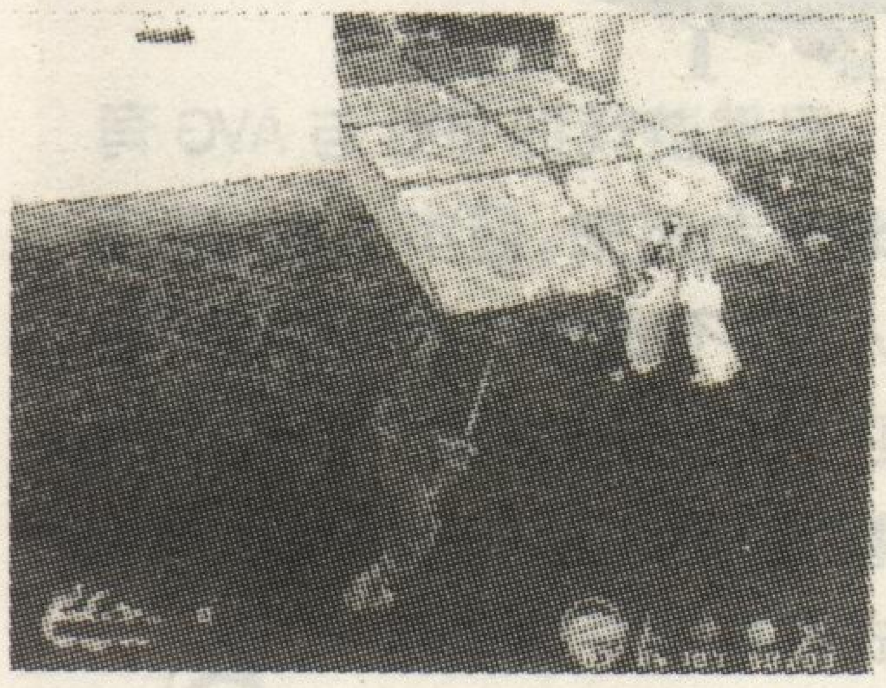
在古代的日本,生活着一群神秘的人,他们的真实身份甚至面容和声音都很少有人知道,他们就是忍者。在当时,各路"列强"纷争,战火四起,为了能取得胜利,一些人不择手段雇佣杀手去暗杀对手或对方手下大将,而对方为了防止暗杀事件的发生,也雇佣一些人来防守在自己身边,而那些杀手和被雇佣来反暗杀的人就是在当时极为活跃的忍者。受过严格的特殊训练的他们,能够巧妙的利用黑暗来隐藏自己,并凭着敏锐的判断力来一击必杀,完成任务。所以在这款游戏中,要求玩家总是要高度集中,并且依靠自己的判断力来决定是否出击。所以就目前来看,这款GAME的难度会非常高,对玩家在考虑问题和反映方面都有着极高的要求。



本作由"索尼音乐"(SME)制作,全3D的AVG+ACT,以极为新奇的形式为大家奉献出一幕忍者的活剧。在本作中,所有的场景设定均采用纯正的大和风格,并且十分仿古,我们可以通过此游戏对日本的建筑进行一番欣赏。

严格的操作

在游戏中,玩家作为忍者要完成各种的任务,而且都是单身作战,所以难度极高。当你在游戏中,出现错误时便会有敌人发现你的踪迹,并上前攻击,面对人数众多的敌人时,先不要着急,毕竟受过严格训练的忍者不是"吃素的",依靠自己的战斗能力,把敌人尽快铲除,继续进行未完成的任务。



怎么样?等不及了吧?到时让我们共同去体验忍者的生活吧!

评价

BLUE

在日本,有一些被称为忍者的人们,他们生活在黑暗中,除了刻苦修行外往往还担负着特殊的任务。在各个历史时期,都会有他们的故事流传。本作便将揭示他们的"忍"之生涯。

8

DRAGON

一直认为忍者是一种比较神秘的职业,自从看到此作的介绍后,总是想早点玩到它,去真正体验一下在古时候忍者们的工作,希望SME能象过去制作动作类游戏一样将这部作品制作成精品。

8

FOX

新颖的游戏类型,再加上爽快的格斗感觉共同组成了这款游戏,为了完成任务要不择手段,可玩性很高,画面却很一般。

6

E·T

游戏的取材十分日本化,你所扮演的忍者要在漆黑的夜间来执行一些十分棘手的任务,而且游戏要求的手法也十分高,是一款考验个人操作技术的游戏。

8



神秘之馆

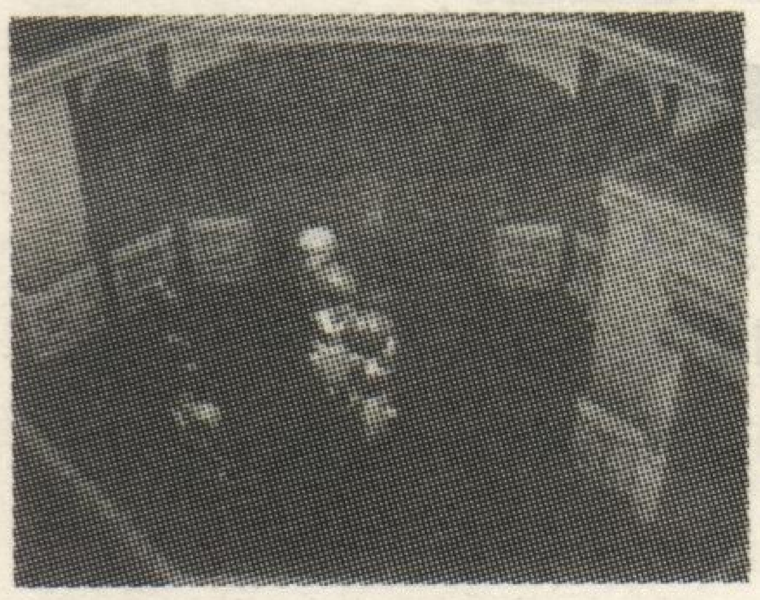
厂商:ASK　机种:PS　类型:AVG　媒体:CD－ROM　发售日:98年春

在最近推出的众多AVG游戏中,本作的故事性应该是最为优秀的,但是在操纵性上可能会较差?



在众多的AVG中相信国内玩家对"生化危机"和"古墓丽影"这个"动作加解迷"的形式极为喜欢,但是对此类作品的起源——恐怖冒险小说类游戏却并不十分了解,这回向大家介绍的"神秘之馆"就是属于这种游戏。"神秘之馆"是以推理为主,在全部游戏中,进行推理的成份占绝大多数,所以这部作品在拥有令人恐怖的感觉的同时,也会让玩家颇费心思,看来又是一款考验玩家"智商"的游戏。

加入原创的剧本





对于游戏的剧本,是由日本著名侦探小说家"凌迁行人"的著名作品"馆"改编而成,并在变成游戏剧本时进行了改动,原创要素的加入使那些读过原著的人们在游戏的关键时刻也会不知所措。如果说,没有读过原著,那么你真应该玩玩这部作品,相信那恐怖的气氛和对你思维能力的挑战都会令你爱不释手。

背景设定



本作的背景是这样的:在日本有一名极富创意,拥有无比灵感的建筑师,他名字叫中村青司,其成名后,在一座小岛上建筑了巨大的别墅,而怪异的外形设计,的确令人叹服。

但不幸的是他本人因一场大火而丧生,于是其女儿中村千织再次建造了这个别墅,并且完全依照了其父当年的设计。在别墅的建成之日,中村千织邀请了四个人来到岛上,这四个人中就包括了主角,可是这个用来表现中村青司极富创作能力的别墅的建成,与这四名客人有着怎样的关系呢?



这一切的一切也只有等到游戏到手时才能了解到,不过,我相信,这将是一款优秀的作品。

馆中的"恶梦的增幅装置"究竟有什么作用呢?

评价

BLUE

本作属于那种推理式冒险游戏,因此种游戏中有大量的文字介绍,所以在表现情节方面会十分完整全面,但国内玩家因懂日文者甚少,所以玩起来的时候会有些困难。

7

DRAGON

推理类的AVG一直受到好评,这次加上次世代机能及音源处理,应该强于SFC许多。加入动作要素的本作,能否象"生化危机"那样精彩呢?

7

FOX

游戏类型是目前十分流行的AVG,并且加入了动作元素,令其可玩程度进一步提高,再加上本作是由日本著名侦探小说改编,应该不错。

7

E·T

虽然游戏把RPG与AVG有机地结合起来,但本人对"凌迁行人"并不是很了解,因此只可把它算成一部比较一般的游戏来看待,不过如能把AVG＋RPG形式很好地发挥也可一试。

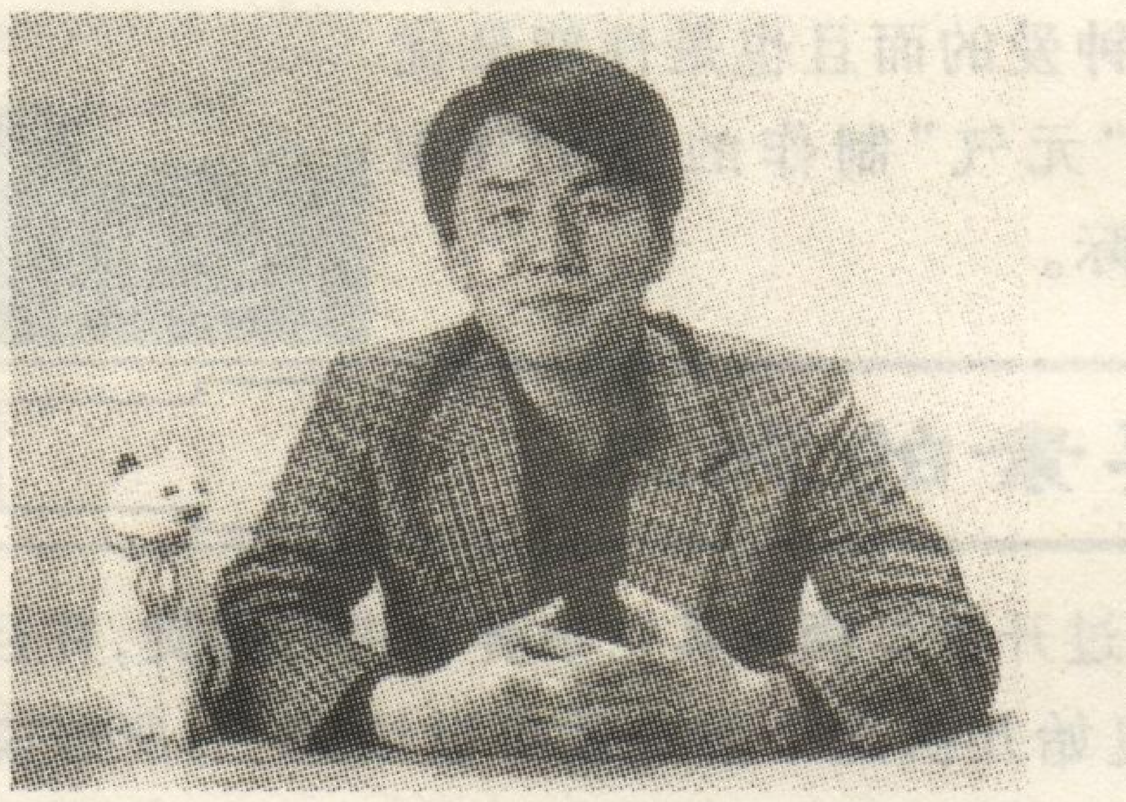
6



夜　想　曲

厂商:BAOKINSOFT　机种:PS　类型:AVG　媒体:CD－ROM　发售日:98年2月

为制作游戏而专门设计的剧本，再加上前作的轰动效果，相信本作还会得到好评。

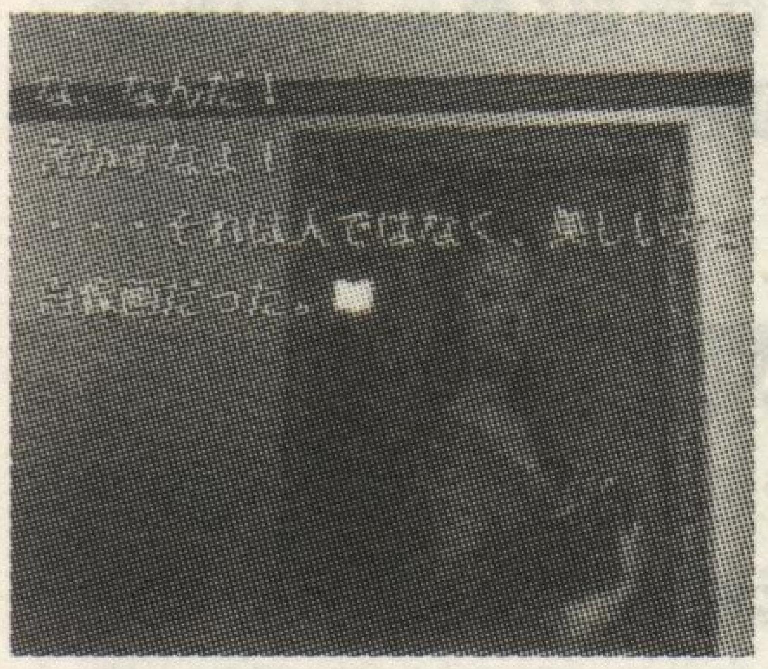


不知那些曾为SFC铁杆玩家的朋友是否还记得，在1995年于SFC上发售的AVG“魔女之眠”引起了日本业界及广大游戏者的轰动。当时的“魔女之眠”依靠SFC强大的机能，向广大游戏者展示了一个离奇而引人入胜的故事，还记得当时营造的那能令人喘不过气的气氛，真是过瘾。这次“魔女之眠”的作者——赤川次郎又准备了一个剧本，并将制成游戏于PS上发售，这部作品就是马上要向大家介绍的“夜想曲”，相信赤川次郎还会用其特有的方式，给大家一个难忘的“夜想曲”。

强大的系统支持



这次的“夜想曲”将要于PS上登场，这主要是因为考虑到PS强大的3D表现力，毕竟这已是个3D的时代。

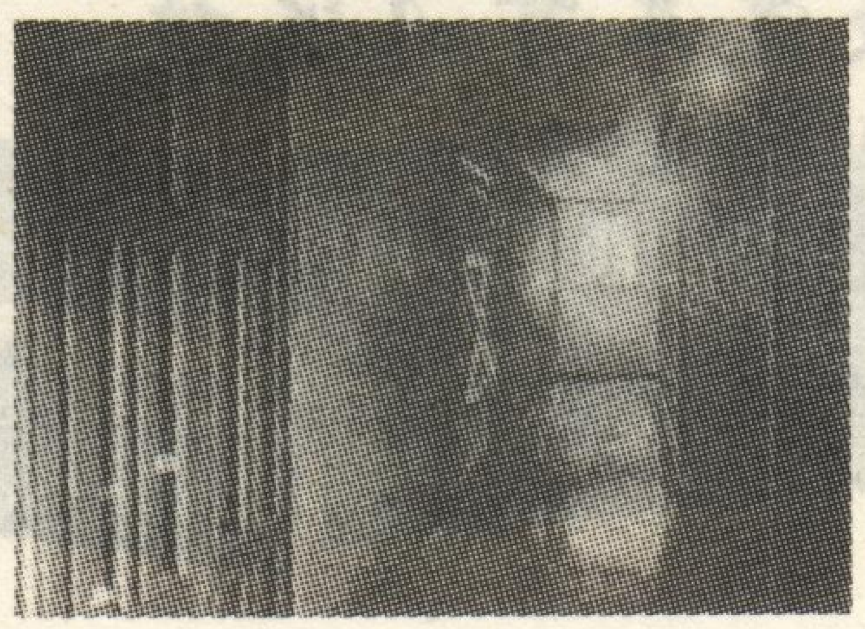


而且PS为这部作品能取得当年第一作的热卖效果，特意为此作采用了3D音响系统，并且还将最新的振动手柄的技术对应上去，也就是说玩家如使用优秀的视听器材玩这部作品时，会从效果音上判断出方向，而且当主角被攻击或撞上某些物件时，手柄还会振动。看来这回的听觉、视觉和触觉都被运用上了。

背景设定



这部作品是发生在现代，在远离都市的地方，有一个被群山和森林包围的农村，在这里有一所拥有地下图书馆的别墅，但是这座别墅离村庄有一定的距离，而且还要穿过一段森林，所以这别墅拥有独立的环境，而且也很少有人前来。而主人公与自己的恋人(主人公的性别与名称可自由选择，但会影响流程)则被安排到别墅内部的图书馆中整理图书。在这里进行图书整理的时候，两人发现这里的图书记载着许多与过去死亡事件有关的文字，而这时，有一本不可思议的书，把主人公两人卷入了不可思议的事件中……



评价

BLUE

由赤川次郎担任故事设定的冒险游戏，鉴于其一贯的风格，相信本作仍将充满了恐怖紧张的气氛。游戏采用了3D音响系统，这对于营造气氛起到了画龙点睛的作用。

8

DRAGON

恐怖电子小说自从推出以后，一直在日本受到好评，可是在国内却很少有人问津，不知这部作品能否吸引国内玩家，这要看它营造的气氛怎样。

7

FOX

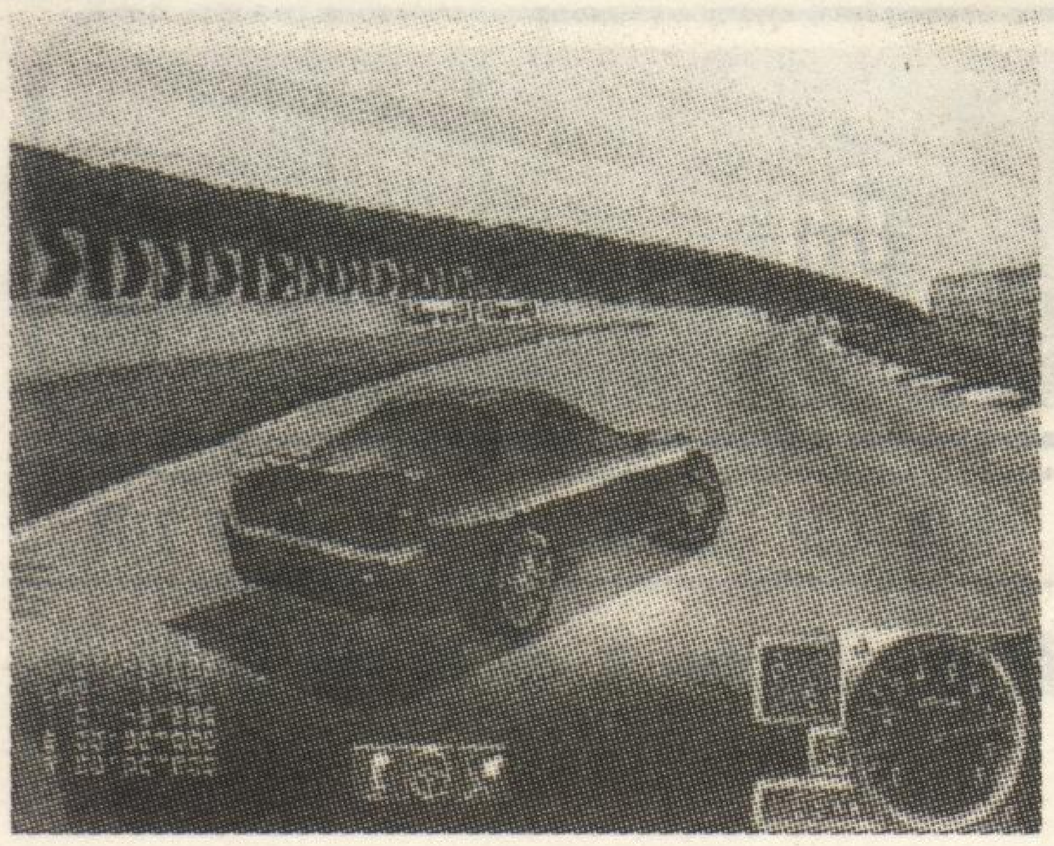
自从SFC上推出《弟切草》之后恐怖游戏就风行一时，《夜想曲》这款游戏也是同一类型，但充分利用了次世代卓越机能，使玩家更能投入。

7

E·T

游戏的形式与SFC版的《弟切草》很相似，但由于次世代的机能，使得此作在内容和画面上有了很大的飞跃，喜欢电子小说类的玩家对此作应该会十分投入。

6



KATTOBI TUNE

厂商:元气　机种:PS　类型:RAC　媒体:CD-ROM　发售日:98年1月

不光有故事性,还加入了育成要素的本作,相信可以突破目前赛车类的游戏。

你是否一直梦想拥有一辆自己钟爱的而且也是性能最优秀的汽车,那么建议你玩一玩由"元气"制作的《KATTOBI TUNE》,他会帮你把梦想变得更加实际。



全新要素的加入

在众多的赛车游戏中,大家只不过开着车辆与其它参赛者进行周旋,并且利用速度与技术得到冠军,这样周而复始几次这个游戏就可以结束了。所以说目前,能有所创新的赛车类GAME中,也就是曾于SFC上大红大紫的"赛车RPG"及PS上的"山脊赛车3",这次向大家介绍的"KATTOBI TUNE"也是属于这一类的作品,它也融合了RPG与赛车游戏于一身,但与其它作品不同的是,他还融入了"育成"的要素,这就使得这部游戏增加了不少的可玩性。



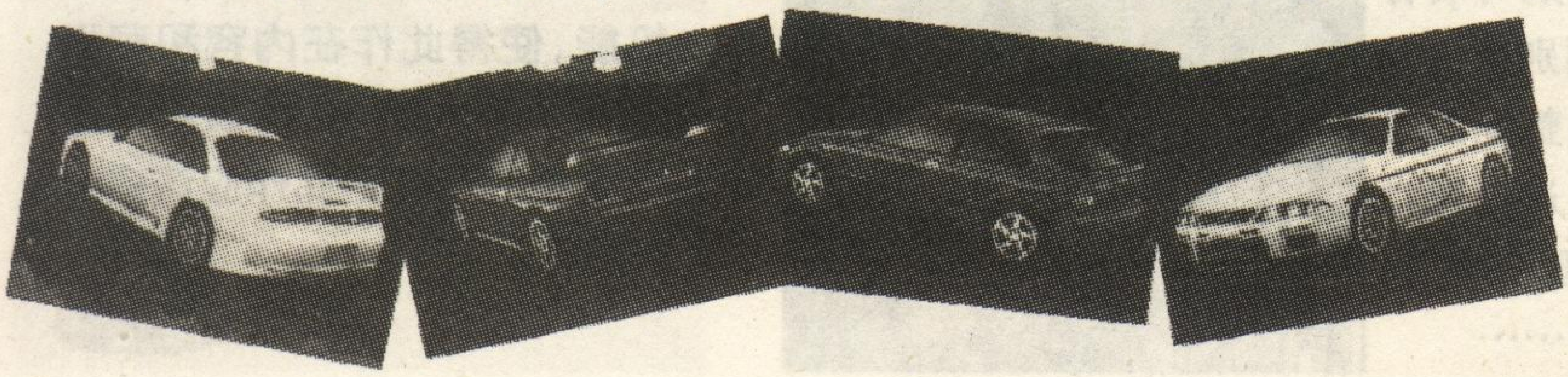
对主角的培养

这次加入的育成要素,将会对主角的各项能力进行培养,他们分别为知力、体力、判断力等等,这些能力如没有提高,就算驾驶了名车,也不能得到好成绩。所以,玩家在打工挣钱的同时,还要进行各项能力的培养。另外,本作除了培养外,还依照过去的"赛车RPG",加入了打工挣钱,进行汽车改装的活动,这样在对汽车部件进行改装时,汽车的能力就会有所变化,但是如安装的部分与此车不符,也会导致汽车的能力下降,所以要怎样改装,就要看玩家的水平了。



本作除了加入了RPG与育成要素外,于赛车进行时的操纵上也加入了不少新要素。汽车的驾驶更为仿真,有着最为真实的感觉。如果大家没有开过车,可以在这部作品中过一把车瘾。

游戏中共有四款汽车可以选择。



评价

BLUE

虽是一款赛车游戏,但因加入了培养的要素,可以令玩者更多的参与到作品中来。凭借自己的努力来使能力提升,这样参与到比赛之中才能更充分感受到胜利的喜悦。

8

DRAGON

RPG+RAC+育成,一种全新的组合。本作的出现对目前唯一的赛车类RPG——《赛车RPG》构成了威胁,就目前资料看,本作超越《赛车RPG》应该不成问题。

9

FOX

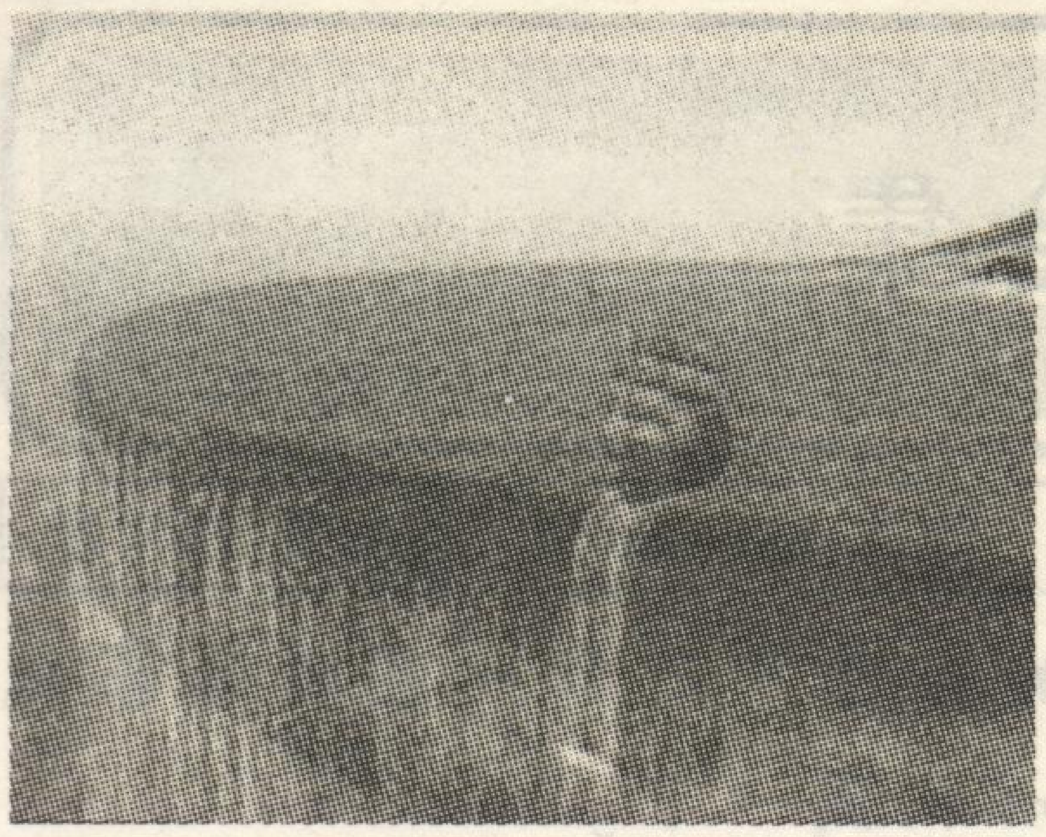
索尼上的赛车游戏经典之作远远超过土星,这款赛车游戏也不例外,画面十分逼真,而操作起来的感觉只有等到游戏发售才能知道。

7

E·T

是一款赛车手育成的游戏,虽然此类游戏不是很多,但每款都可说十分吸引人,不过此游戏能否令我们有更高的投入感呢?

6



NEO ATLAS

厂商:ATLUS　机种:PS　类型:SLG　媒体:CD-ROM　发售日:98年春

相信是一部可以与光荣的"大航海时代"系列相抗衡的SLG作品。

背景介绍



本作描写的是15世纪,即被历史学家们称之为"大航海时代"的传奇时代。因为在当时人类的科技还较为落后,没有了解到地球的真正面貌,在当时人们的思想中,世界还是天圆地方的构造,并且人们都认为自己住在世界的中心,而世界的边缘全部为海洋。在这个时代,人们的航海技术有了空前的发展,大型船只的建造已经成了一个国家国力的象征。随着航海水平的提高,各大国便开始了海上贸易和新大陆发现的开发,这是一个传奇的时代。

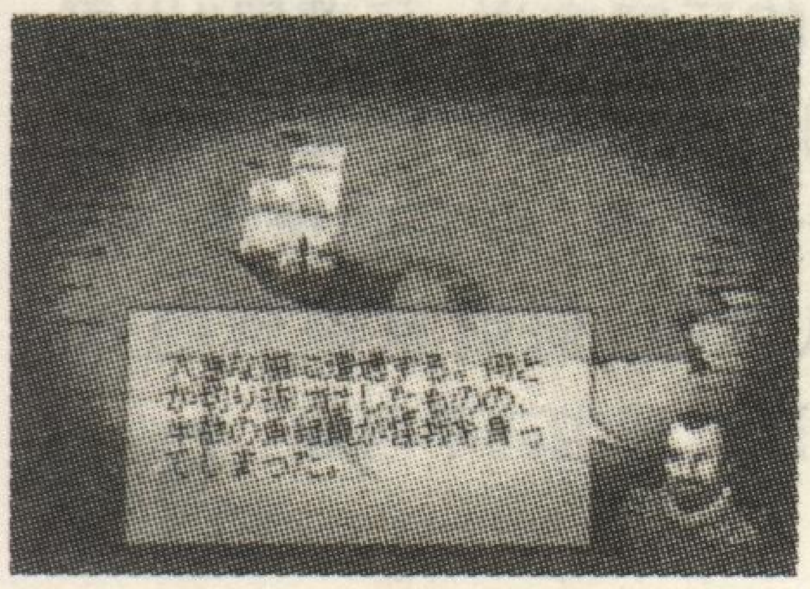
游戏背景介绍





本作是在这个时代背景之下,游戏者扮演一名商人及探险家,他接受了本国国王的委任,利用大型帆船向所有的未知领域进行探险,并且在探险中要进行贸易往来,以便于资金上能自给自足。游戏的最基本目的是向国王交上一张由自己亲自描绘的世界地图,而地图的绘制工作是由自己的船队所完成,游戏者需雇佣一名提督(航海家),由他亲帅船队进行探险或贸易,而游戏者的任务就是在提督返回后听他的报告,并且对于报告的真实性进行选择。换句话说,也就是在报告中,会提出在探险和贸易时的所见所闻,而玩家要对这些事情的真实性进行判断,当玩家认为是真实的事件,那么此事件则会被记载进入绘制的地图中,看来世界的真面目要靠玩家自己来掌握。





在游戏中,对于玩家来说"提督"的雇佣是最关键的,一个优秀的提督他不仅有着丰富航海技术(可减少舰队在航行中所受损失)和出众的探险能力(可以增加于探险中发现的事件)而且还有诚实的性格(于报告中无任何虚假部分掺入),所以玩家在游戏时切记一定要不惜金钱雇佣一名优秀的提督。

评价

BLUE

以15世纪的欧洲为背景,展现了人类不懈探索的精神和勇气,玩者将在一个个不可知的领域展开探索。因《大航海时代》成功在先,恐怕本作已很难超越前者的水平了。

7

DRAGON

以那个带有传奇色彩的时代为背景,本作与同类型的《大航海时代》系列在系统上完全不同,如果玩腻了"大航海时代"系列的玩家,到时不妨试一试本作。

8

FOX

上一个是发售在SFC上,虽然画面十分精彩,可游戏性远远和《大航海时代》无法比,这回在PS上发售的续作必定有很大改动,但期待度并不很高。

6

E·T

以"大航海"为背景的游戏,虽然ATLAS想要创出另一个"大航海"系列,从游戏内容上看都并没有质的区别,再加上本人对此类的作品一向不喜欢,因此……!

5



巫术合集

厂商:SOFTWARE　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD-ROM　发售日:98年春

RPG的王者级作品,这次的合集可以让一些老玩家欢呼不已,而游戏年龄较短的也可以收藏一下。

在介绍本作之前,应先看一看RPG的发展史:早在1981年时,于APPLE Ⅱ上发售的游戏——(巫术)曾经轰动一时,这部作品就是《巫术》系列的前身,也就是从此开始RPG作为主流的游戏类型。怎么样,大家应该了解到巫术系列的意义了吧!





此次将要于PS上登场的本作汇集了巫术系列中的前三作,可以说是最老牌的RPG系列,极具收藏价值,在巫术系列中,最新已经到第七作,而此回移植的是在七作中大受好评的前三作,并且所有的画面及敌人都经过重新的制作,所以说这回就只有剧本是过去的,画面、音响都是次世代水平。另外,在此次的集中还追加了"巫术博物馆",于此可以鉴定武器和登录已经识别的敌人,如果玩家把此游戏完成度达到百分之百,那么你自己的"巫术博物馆"就可以成为"巫术全书"。



此作的人物设定依然使用了过去几作中受好评的末弥纯(前线任务2的人物设定者),他的风格想必大家都已经有所了解,而在合集中的音乐也是由曾经在"巫术"系列中大显身手的羽田健太郎制作,这次他为合集专门设计了音乐,据称音乐极具现代色彩。

在游戏中一直受到好评的其专用的系统,在这个合集内也会保留下来,而且玩家可以根据自己的喜好进行系统变更,这又可以吸引不少朋友。这次厂商还对三部作品进行一些改变,于故事情节上丰富了许多,就算玩过前三作的玩家也值得购买这个游戏。看来经过充分的重新制作以及PS强大的3D表现力,本作会在98年春抛起一个3D探索型RPG的狂潮。



评价

BLUE

游戏收录了"巫术"系列的前三作,作为对RPG诞生的回顾意义不凡。虽剧本没有变动,但画面及音效均重新制作,有兴趣的玩家可收藏一片。

7

DRAGON

如果仅仅把"巫术"的前3作收集在一起,那么粗糙的画面及单薄的音乐肯定会让许多玩家望而却步,这次把前三作重新制作,应该能够吸引不少玩家。

8

FOX

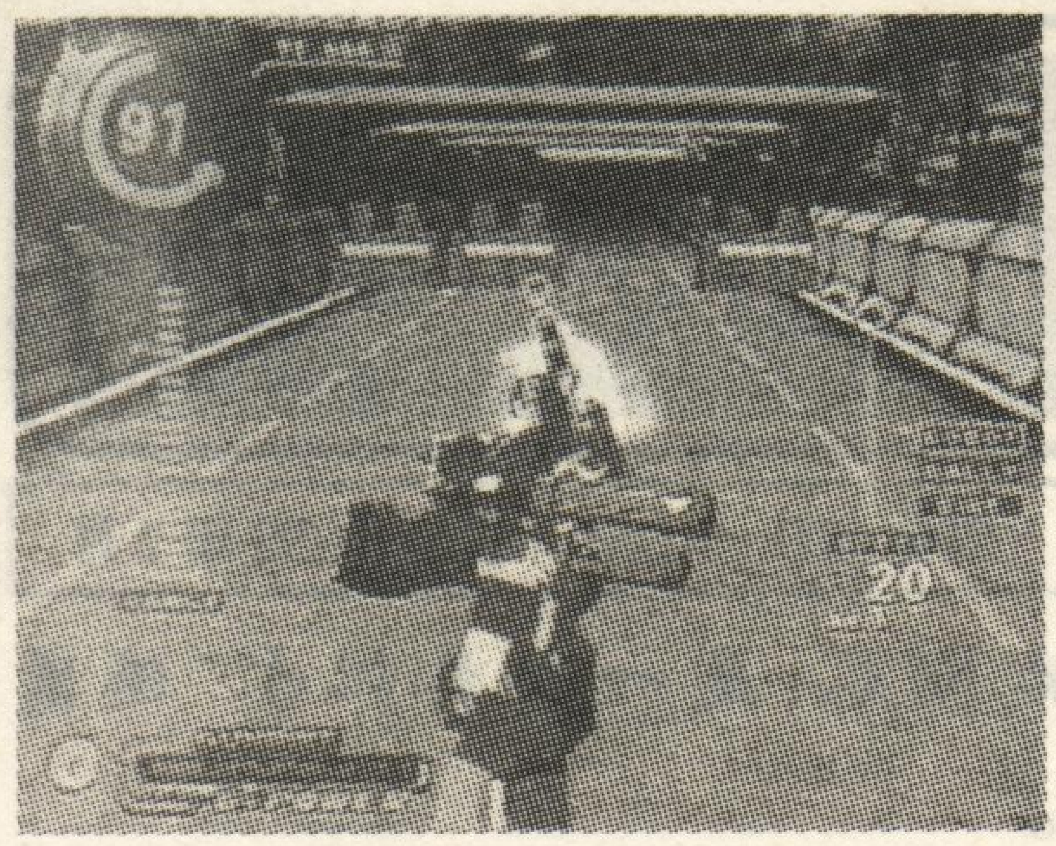
"巫术"系列大部分发售在电脑上,也有几款曾在SFC上,所以这次将它们合在一起可算是"巫术"迷们的福音了,只是游戏难度较高。

6

E·T

此款游戏对于不喜欢3D RPG的玩家来说,可谓是"世界末日",游戏集合了"巫术"系列的许多名作,众多的迷宫令人无从下手,但就其首创的3D RPG形式却也功不可没。

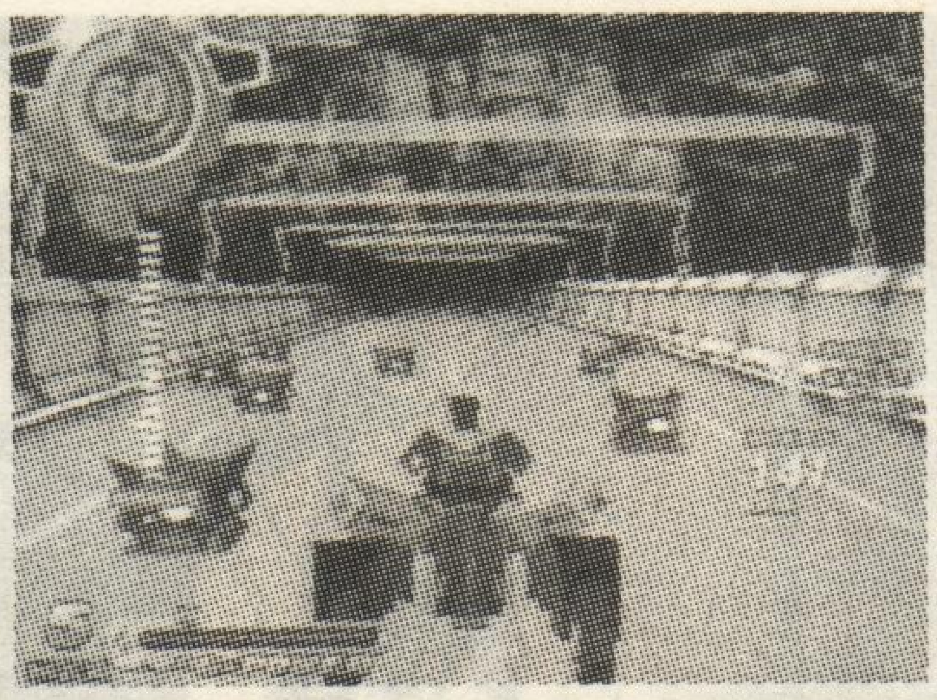
5



可变走攻

厂商:SME　机种:PS　类型:ACT　媒体:CD-ROM　发售日:98年春

带有特别风格的动作类游戏,据厂家声称本作拥有前所未有的爽快感,但究竟真正的感觉如何呢?

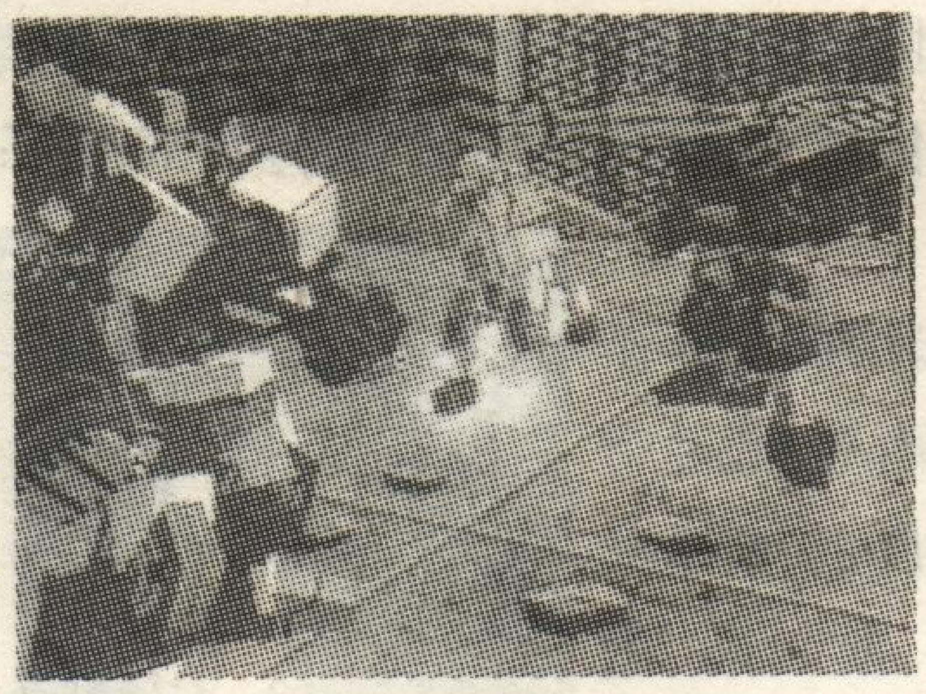


本部作品是由 SONY MUISC 公司(简称 SME)制作,此公司虽然没有制作过什么著名的 RPG 和 SLG,但是此公司的 ACT 类游戏一直使比较优秀的,这一点曾经玩过 SFC 的玩家应该很了解了。这次 SME 为 PS 制作的这款 ACT——可变走攻,据其称本作是为 3D 机能十分强大的 PS 专门制作的,它拥有在过去 16 位机上所无法体验到的爽快感。就目前来看,由 SME 制作的 ACT 类游戏都具有一定的可玩性,所以相信本作也会十分出色。

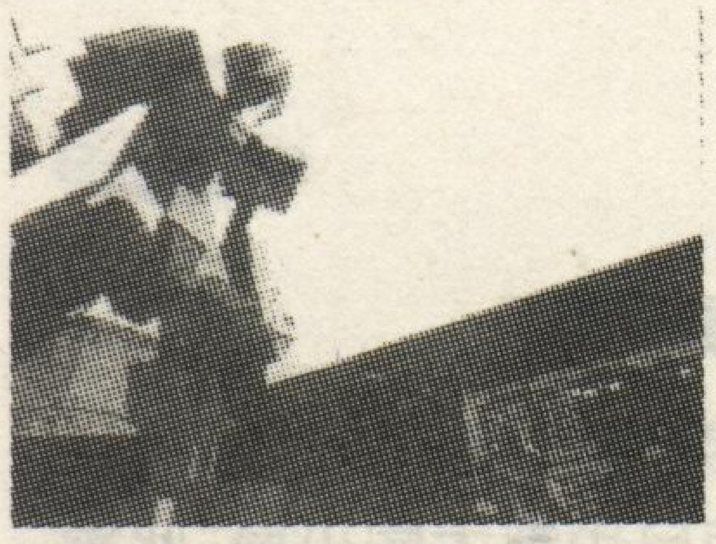
游戏背景介绍



在本作中有 3 位主角登场,他们分别是:依佩、诺诺和艾米,3 位主角搭乘一种被称之为“GUNBIKE”的机体,这种机体拥有奇特的变形能力,可以变为:BIKE、战车和机器人这三种形态,每种形态都拥有不同的特点,在攻击力、速度和耐久力上各有不同,玩家应根据目前作战的形式进行合适的变形。



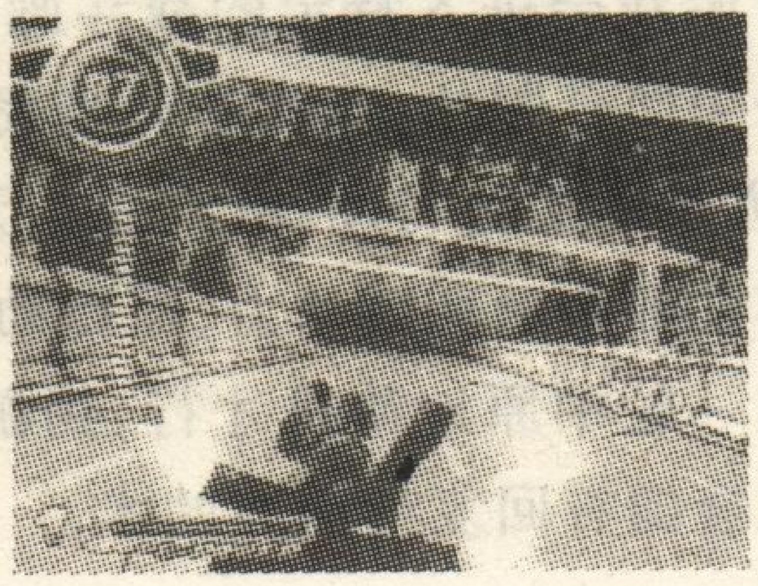
3 种机体还可以装备不同的武器,除了可以使用剑、枪等武器外,还可以装备特殊兵器,目前特殊兵器并没有详细的介绍,可能只有到游戏发售时才能对特殊兵器有所了解。另外,据资料来看,特殊兵器的使用以及其效果也与机体的变形有关,也就是说在特定的形态下特殊兵器才能发挥其优秀的攻击力。



在目前的次世代上,ACT 类游戏并没有摆脱过去的俗套,除了在画面上比较优秀以外,其他方面并没有任何的创新。这次 SME 制作的可变走攻能否会对次世代的 ACT 做一个质的飞跃呢?目前还是个谜,只有等到游戏发售时才能了解。







评 价

BLUE

三位主角形象的设计十分讨人喜爱,而在公路追逐的同时还可进行激烈的交战,是属于那种热闹非常的作品。SME 曾推出过多部精品,本作也值得信赖。

8

DRAGON

游戏设定十分有趣,武器的创新也比较吸引人,3D 类 ACT 目前佳作并不很多,不知这部作品能否称得上 3D ACT 的精品?只有到时才能知道。

7

FOX

这是一款 3D 类型的射击游戏,画面十分精彩,游戏中的机体设计得也十分新颖,类似变形金刚。

6

E·T

是一款中规中矩的动作游戏,而且在系统上与其它的同类游戏也大厢径庭,难道说现在的动作游戏已经穷图没路了吗?

5

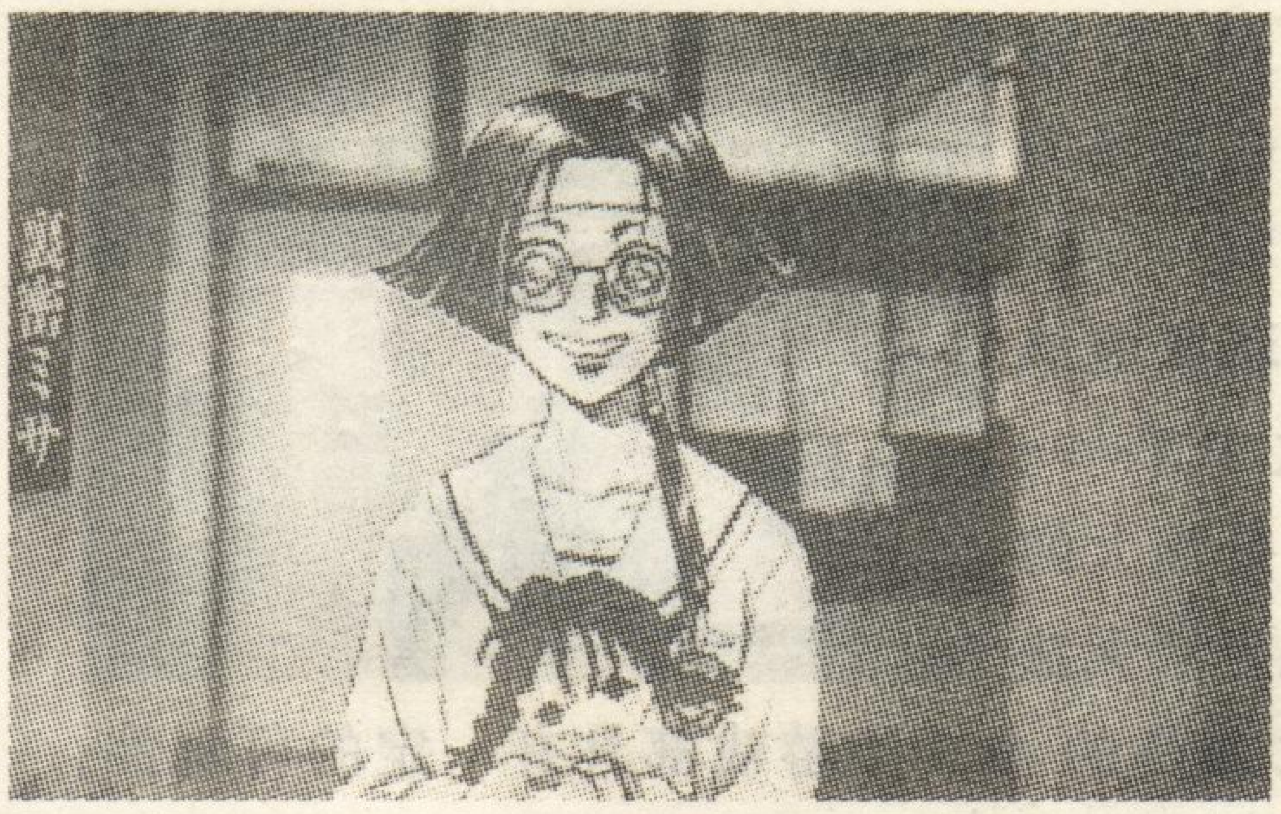


东京魔人学院剑风帖

厂商:ASMIK 机种:PS 类型:AVG+SLG 媒体:CD-ROM 发售日:98年2月

带有极为浓重的神话色彩的SLG,是一款类似于“迷离夜”而又与其有所不同的GAME。

又是一款以神鬼为题材的游戏,本作是由著名的传奇小说家:菊地秀行编写剧本,是人类与恶魔战斗的故事。整部作品带有浓厚的日本式的鬼神小说的色彩。在深夜中发生的离奇的故事,以及恶魔的登场,这都是其贯有的手法。虽然这部作品依然没有脱离这个俗套,但是由菊地秀行编写的剧本想必应该能吸引不少玩家。



背景介绍

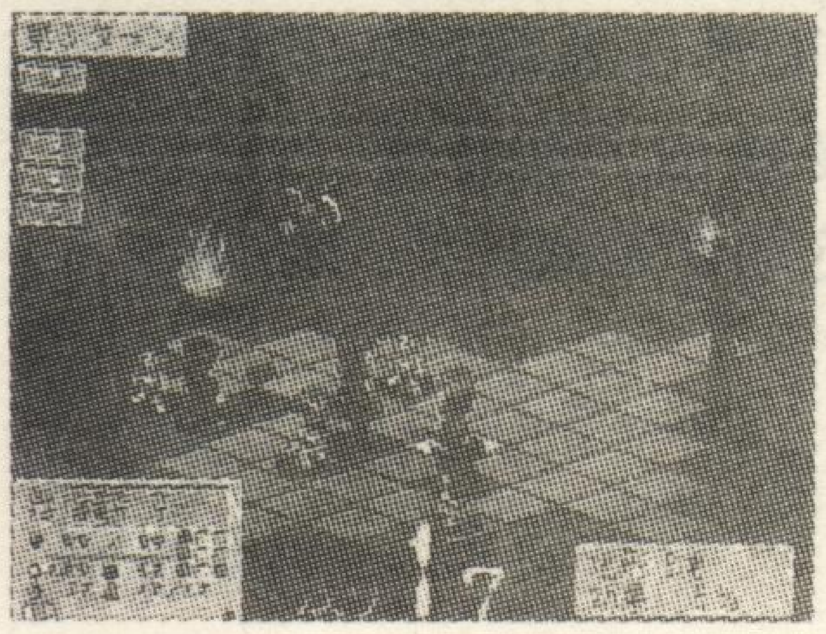


故事是发生在1998年的东京,当时的东京据说“风水”最为活跃,为了防制恶魔的侵入,一切拥有特殊能力的少年被安排进入了同一所学校,依靠他们的力量为人类和平的生活作出贡献。这所特殊的学校叫做“真神学院”(又被人称做“魔人学院”),有一天这所学校又转来了几名新生,在这些新生里就包括我们本作的主人公,可是同时与主人公转校来的学生中也有被恶魔控制的少年。在这所学校中主人公要与恶魔做殊死的斗争,主人公他们能否取得最后的胜利并战胜恶魔呢?这就要看玩家的本领了。



在平常的画面中,主要通过对话来进行游戏,而玩家不能选择想要回答的话,而是能过自己的表情表现目前主人公的态度,态度的选择共有8种,分别是:恼、怒、悲、冷、爱、喜、友和同,通过这些表情主人公才能表示其目前的态度,而且因为主人公表情的不同,对仲间的感情度也会有所变化,也就是说因为自己的态度表现不对的话,会导致仲间的能力低下甚至出现离队的现象。

此游戏既然是与恶魔进行战斗,肯定会有战斗的场景出现,在此当进入战斗场景时游戏会进入特定的战斗画面。在本作中,战斗是分为回合制的,也就是说当我方全员行动终了时,敌方才能进行行动。敌我双方无论进行移动、攻击和其它都会消耗行动力,而行动力的回复是需要此人在一轮中原地待机才行,到游戏终盘时,我方成员也会拥有回复行动力的术。



评价

BLUE

在本次的“指南”中似乎有很多这种带有离奇色彩的作品登场,这并非是编辑的偏爱,而恰恰说明了日本厂家此类游戏取材的单一。

7

DRAGON

目前的AVG仿佛都不能与“生化危机”和“古墓丽影”相提并论,这部作品在AVG中加入了SLG的要素,这也是一种创新,希望到时能够从此游戏中找到新的感觉。

7

FOX

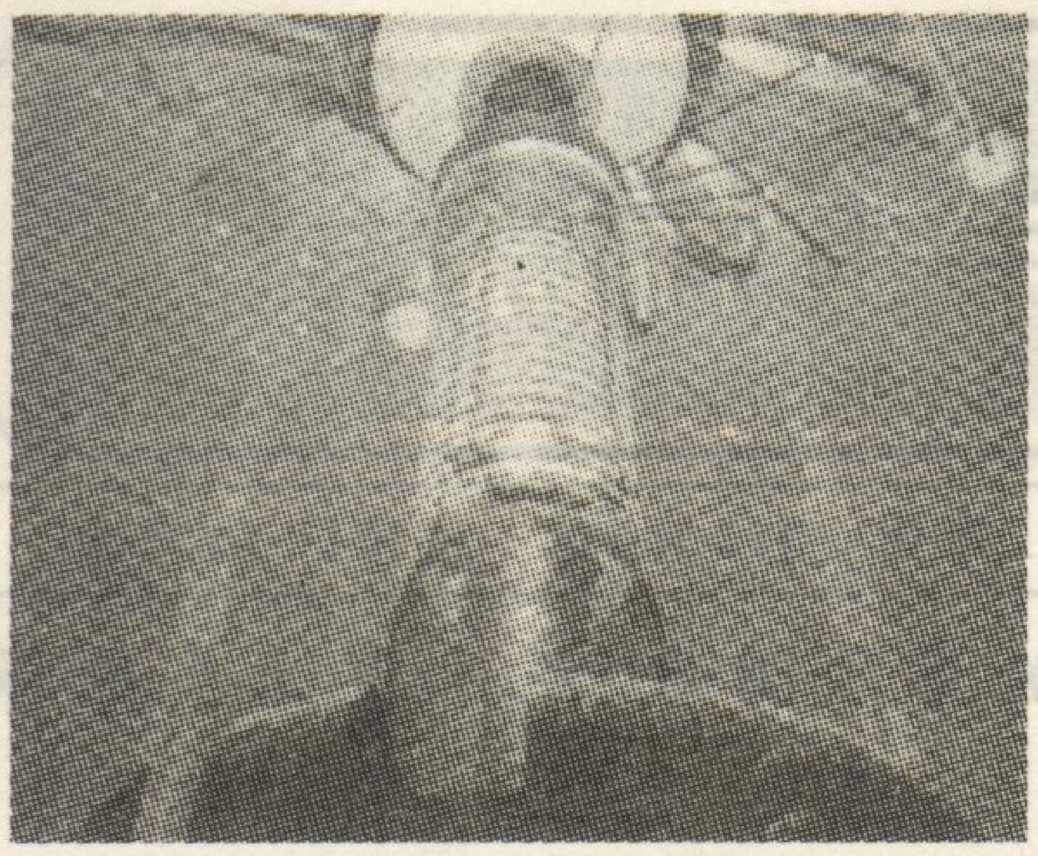
这是一款有关恶魔的模拟游戏,其中有许多新的系统,但仍无法与女神系列相提并论,故事背景十分吸引人。

7

E·T

此类游戏在PC上出现过很多,而且也都大同小异,此款游戏在剧情上是十分日式的神鬼类型,如果是喜欢“鬼神”类漫画的玩家,此游戏绝对是你的知音。

6

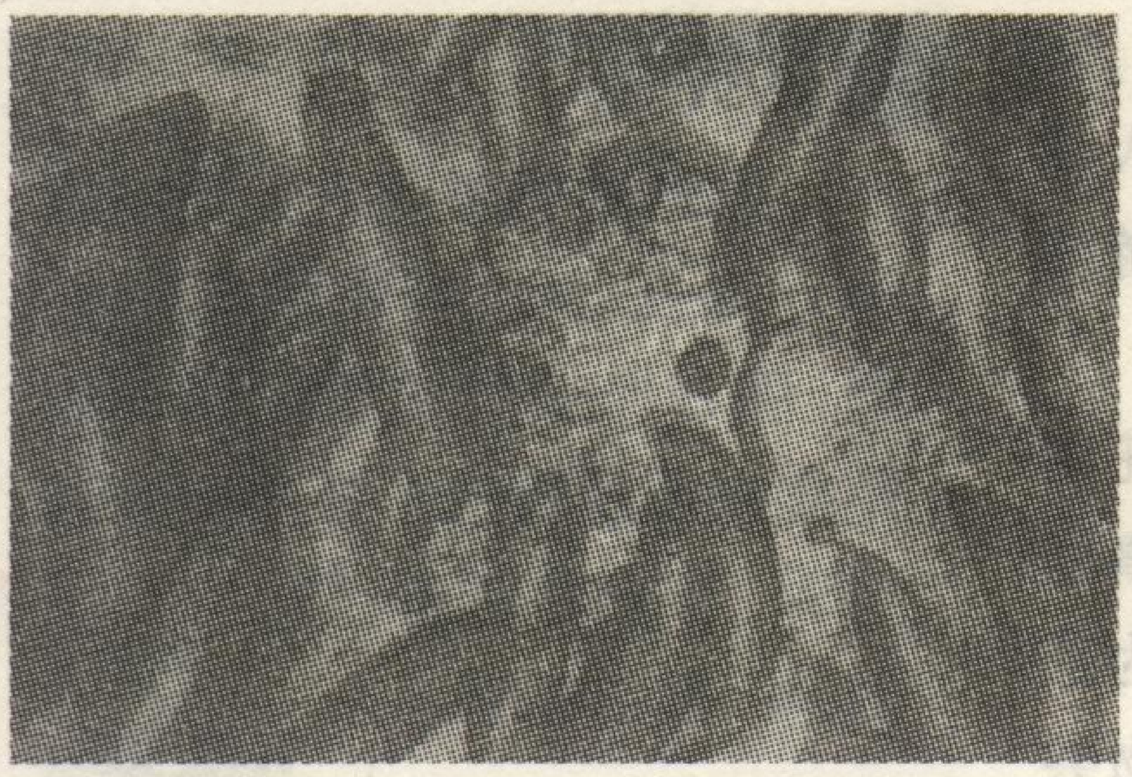


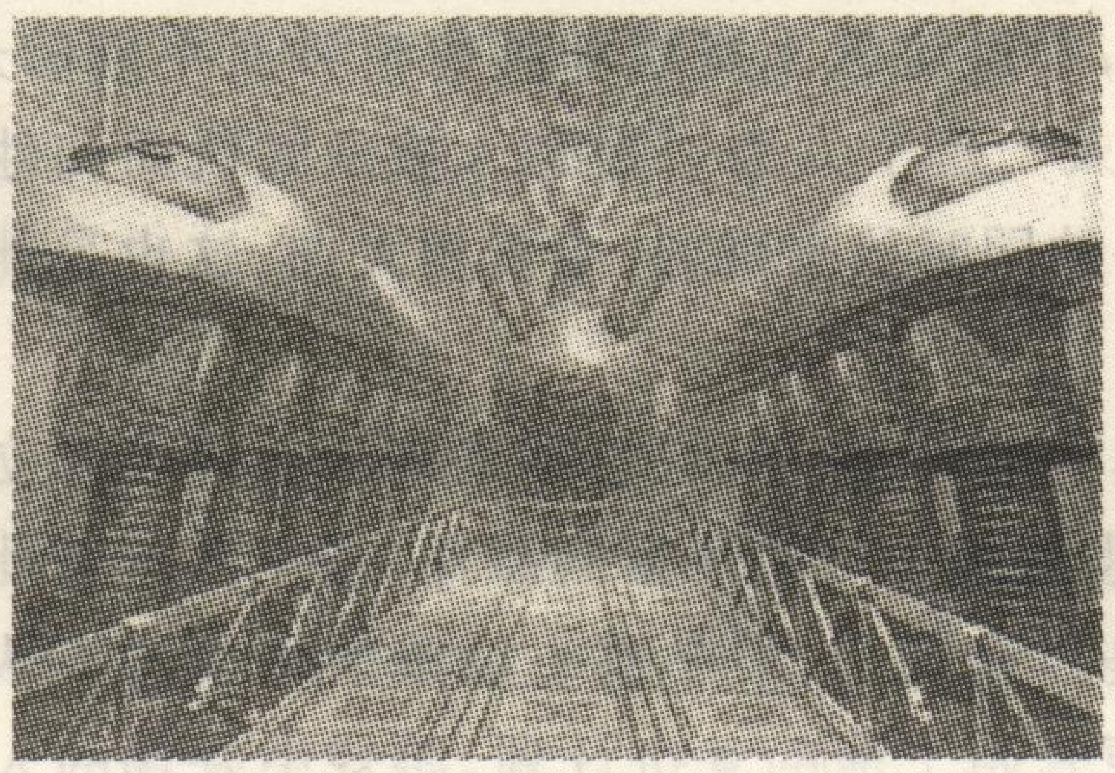
七之秘馆 颤栗的微笑

厂商:光荣	机种:SS	类型:AVG	媒体:CD-ROM	发售日:98年春

光荣公司著名AVG游戏的续作即将推出,画面比前作更加细腻逼真。

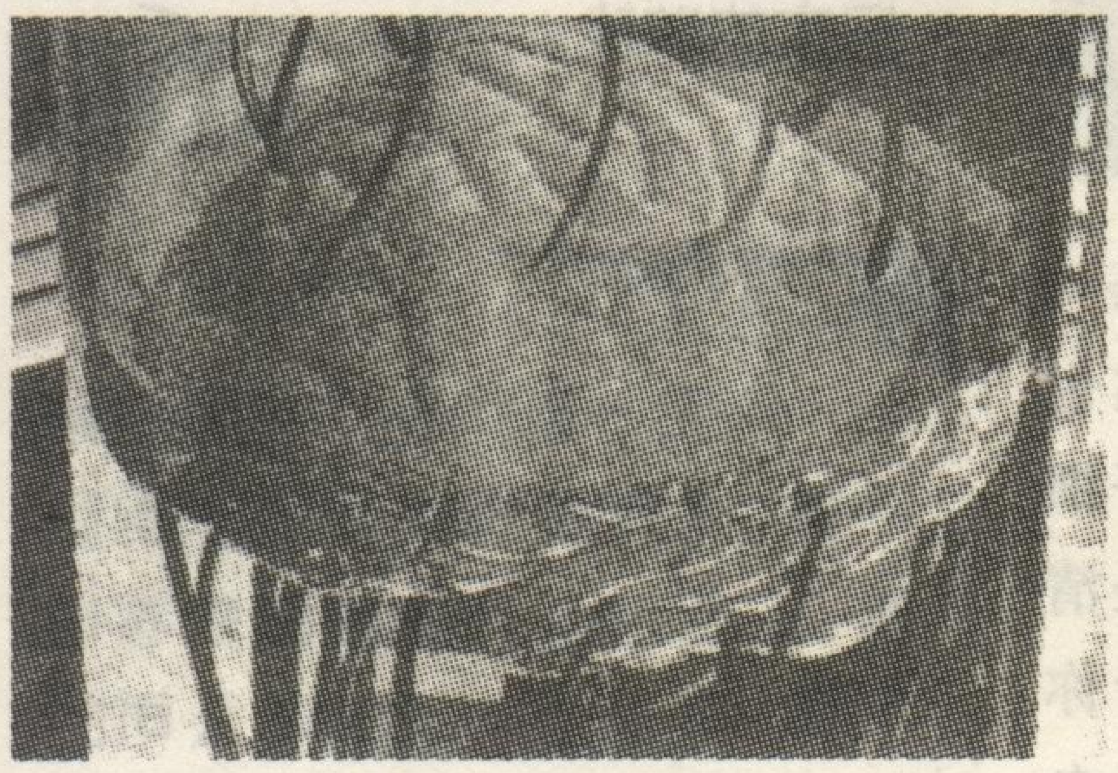
DNA研究所的画面大公开

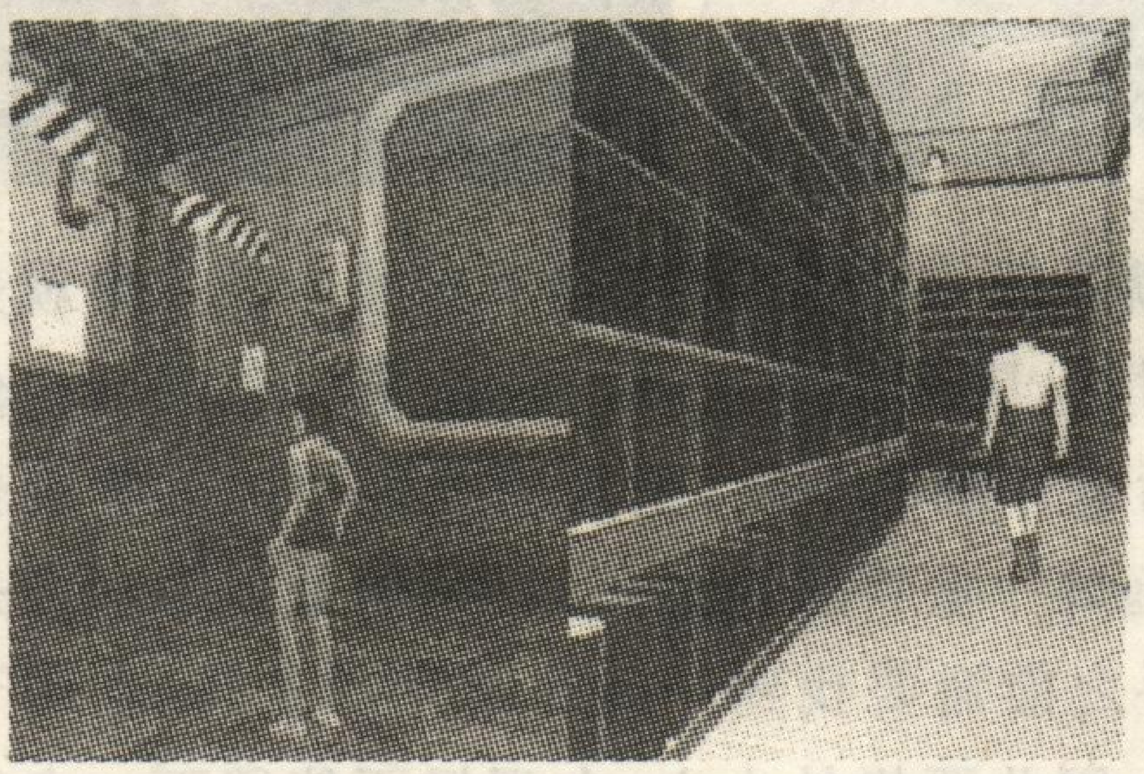




以南方岛国为舞台解开七间部屋中的秘密为主题的冒险游戏,这也是光荣公司推出的冒险游戏的第二作,与前作相比较画面更加逼真,而故事也更加引人入胜了。这回要介绍的部屋是DNA研究所,这是一个70年代的建筑,研究所中主要是研究将人与动物的DNA相融合的生体试验,而其中又会隐藏着什么样的危机呢?

特殊的游戏画面

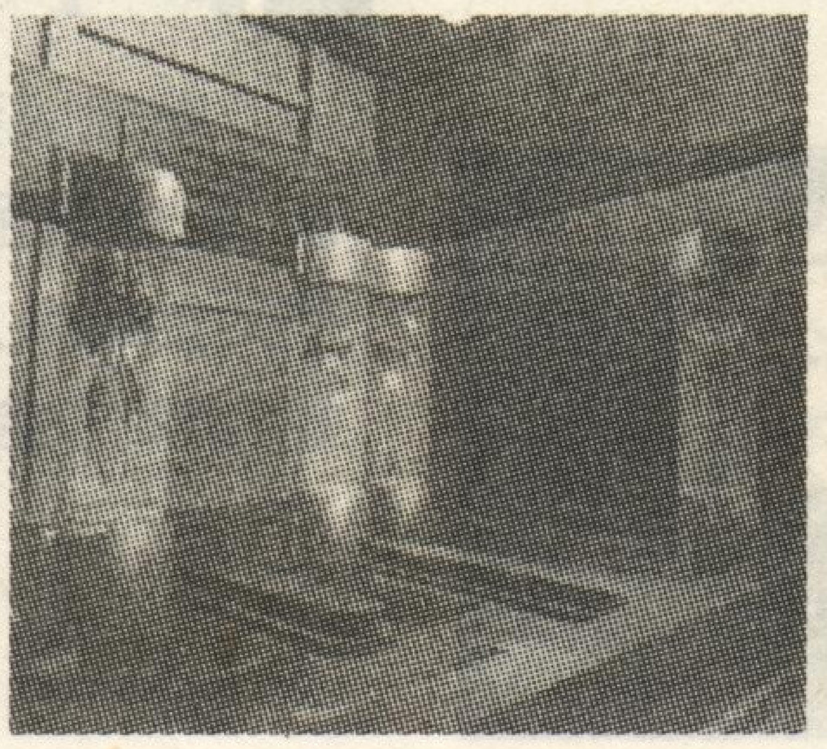




最新作中,进入游戏后,当出现特殊情节时将会有一种崭新的画面出现在玩家的面前。这就是男主角和女主角分开行动时不再象以前切换画面而变成画面左右分屏的形式,具体如何操作目前还不清楚,难道会使用两个手柄来操纵吗?



这就是游戏中的女主角





评价

BLUE

本作也属于那种复杂的探索解谜游戏,不过从目前公布的画面看却实十分细腻,希望在剧本上一样能够有所创新,给人耳目一新的感觉。

7

DRAGON

光荣公司一直是以历史SLG为主,这次制作的AVG能否象它制作的SLG那样精彩呢?不过光荣公司制作游戏一直都十分严谨,所以这部作品应该值得一玩。

7

FOX

光荣公司推出的AVG在前作中并不理想,此回在画面上有了大幅度的提升,系统也有所改进,但比竟光荣公司制作冒险游戏的经验很少,所以仍有不足之处。

7

E·T

游戏基本上承继了前作的系统,但在画图及情节上作了大幅度加强,同时也弥补了前作的一些不足之处。

6



金田一少年事件簿

厂商:HUDSON　机种:SS　类型:AVG　媒体:CD－ROM　发售日:98年春

由著名长篇漫画改编而成的冒险游戏,在土星上系列作品的第一作。

操作疑犯解开真相的AVG游戏

游戏是根据同名漫画改编而成,不过这次土星版和其它机种所不同的是,玩者并不操纵金田一,而操纵一位"犯人",这个人为了报恋人被杀的仇而向他人复仇。也就是说玩家需要在躲避金田一的同时找出真凶,令真相大白,这也是此游戏的与众不同之处。

玩者扮演的是一位叫作"阿佐桐卓也"的少年,卓也本来同演艺界名人立花由布予定结婚。但是突然有一天,某杂志揭载了一些秘密的照片,由布在调查此事的途中突然死了。警方宣布立花由布是自杀身亡,但是伤心欲绝的卓也却不认为这是自杀,于是卓也为了找到杀人犯便开始了他的复仇计划。游戏中登场的人物共有33人,有金田一和他青梅竹马的玩伴美雪,还有美雪的同班同学立花麻衣,他(她)在夏休时一起来到星见岛旅行,而星见岛也就是卓也复仇的舞台,也是玩者同天才少年金田一在头脑上决胜负的地方。





玩家在进行游戏时首要的目的就是取得情报,而取得情报的方法主要就是与各出场人物对话,不过也不能光靠对话,因为与你交谈的对象是疑犯的话自然也就不会得到真正的情报。取得情报后要仔细的分析,然后对线索中的人物要仔细的调查,如果发现与此案有关,对其施展一些手段也是可以的。但是如果对方是清白的玩家就会立即被捕,在报复凶手之前需要找到一些作案用的工具,在由于你面对的对手时著名的天才侦探金田一因此要格外小心,在现场不能留下一点对自己不利的证据。比如物品用玩后要放回原位,以及小心金田一对你设下的种种圈套,最后当你确定了凶手后便可以复仇行动了。卓也为了报杀害自己恋人由布的仇恨,是要将凶手至于死地,但在进行这件事的同时是绝对不可以有目击者,不然对你就大大的不利了,而且在复仇完之后的现场中对自己一切不利的证据都要清除掉,这就要看你的头脑好还是金田一的头脑好。







评价

BLUE

此系列的游戏大多是以金田一为主角来与罪犯斗智斗勇,而本作却尝试着以另一种角度来展现着这个扑朔迷离的世界,十分有新意,是值得一玩的游戏。

8

DRAGON

对于国内玩家来说,金田一这个人物好像并不很热门,虽然本作的创意十分优秀,而且剧本也应该没有问题,可究竟能有多少人能看懂这种大量日文的游戏。

6

FOX

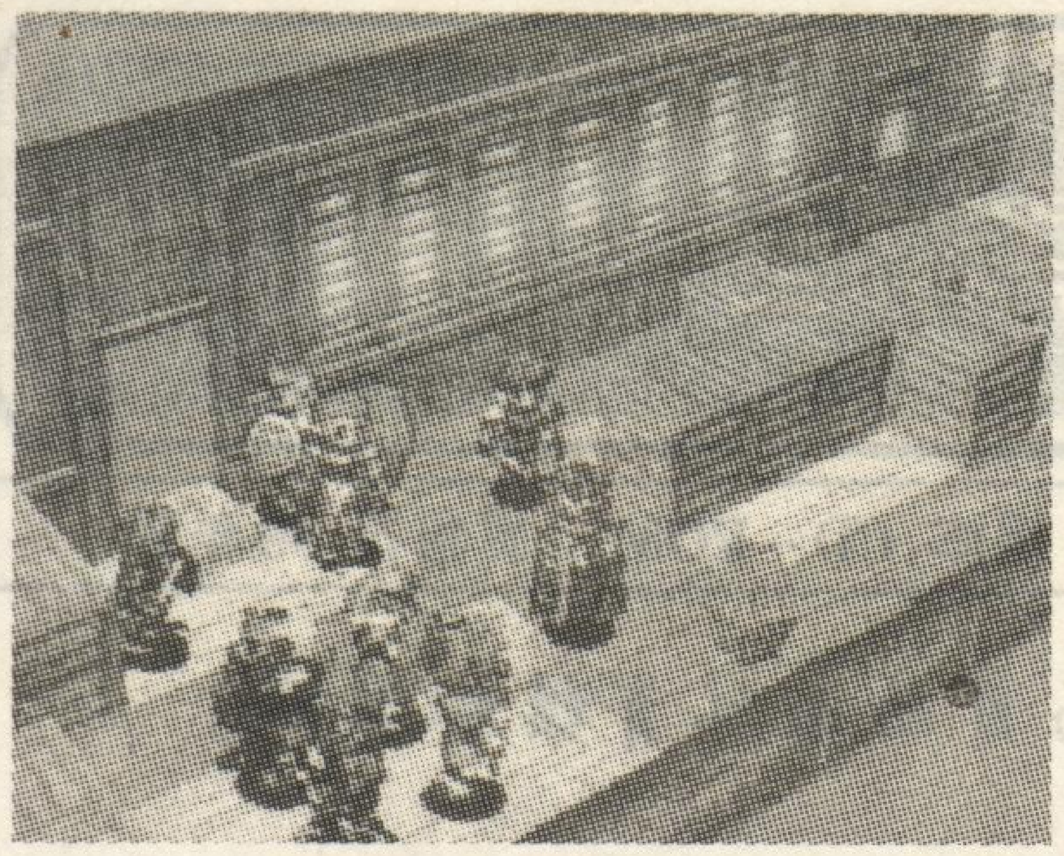
金田一系列在土星上的第一作,尤其系统设计的非常新颖,从目前公开的画面来看也不错,再加上HUDSON公司的实力应该是个精品之作。

8

E・T

游戏以独特的"视点"来体现,玩家对金田一可能很熟悉,但对他的头脑是不是了如指掌呢?游戏中会有答案!

8



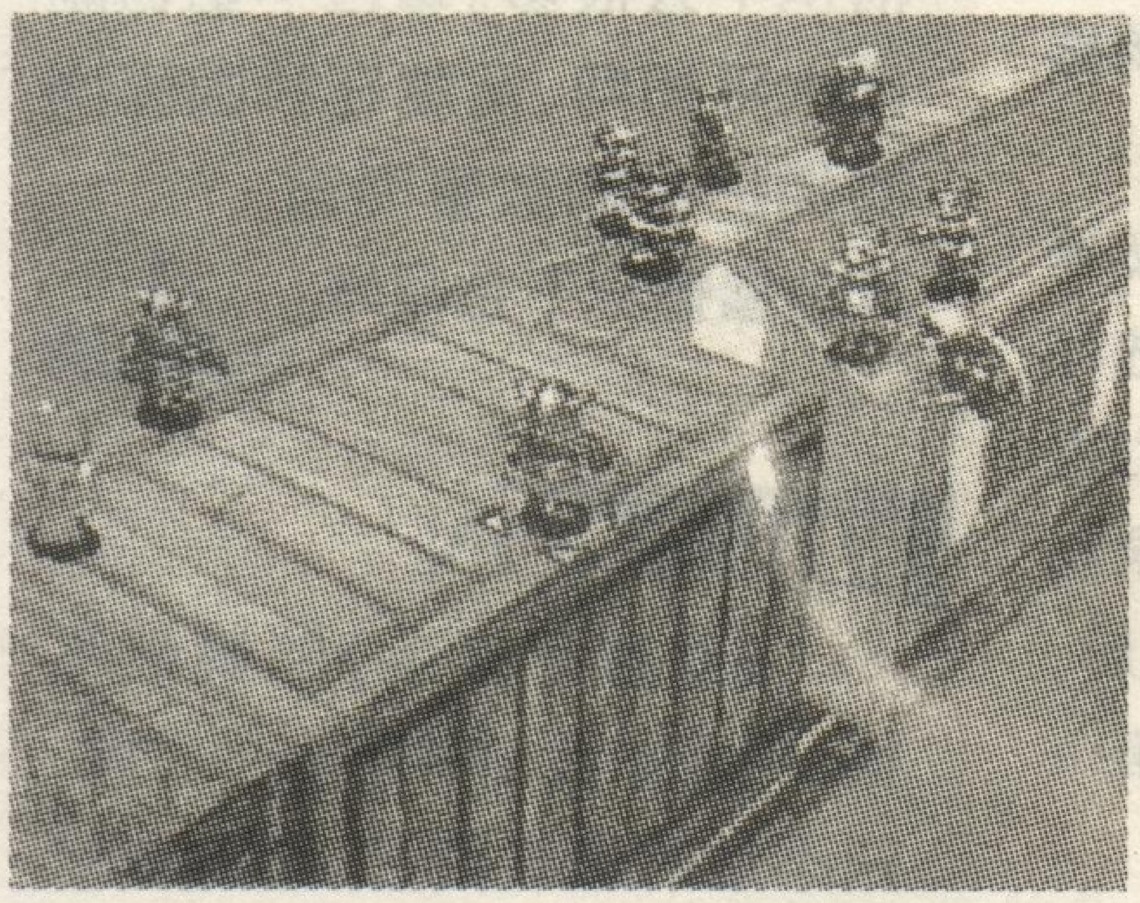
光明与黑暗 3 第 2 篇

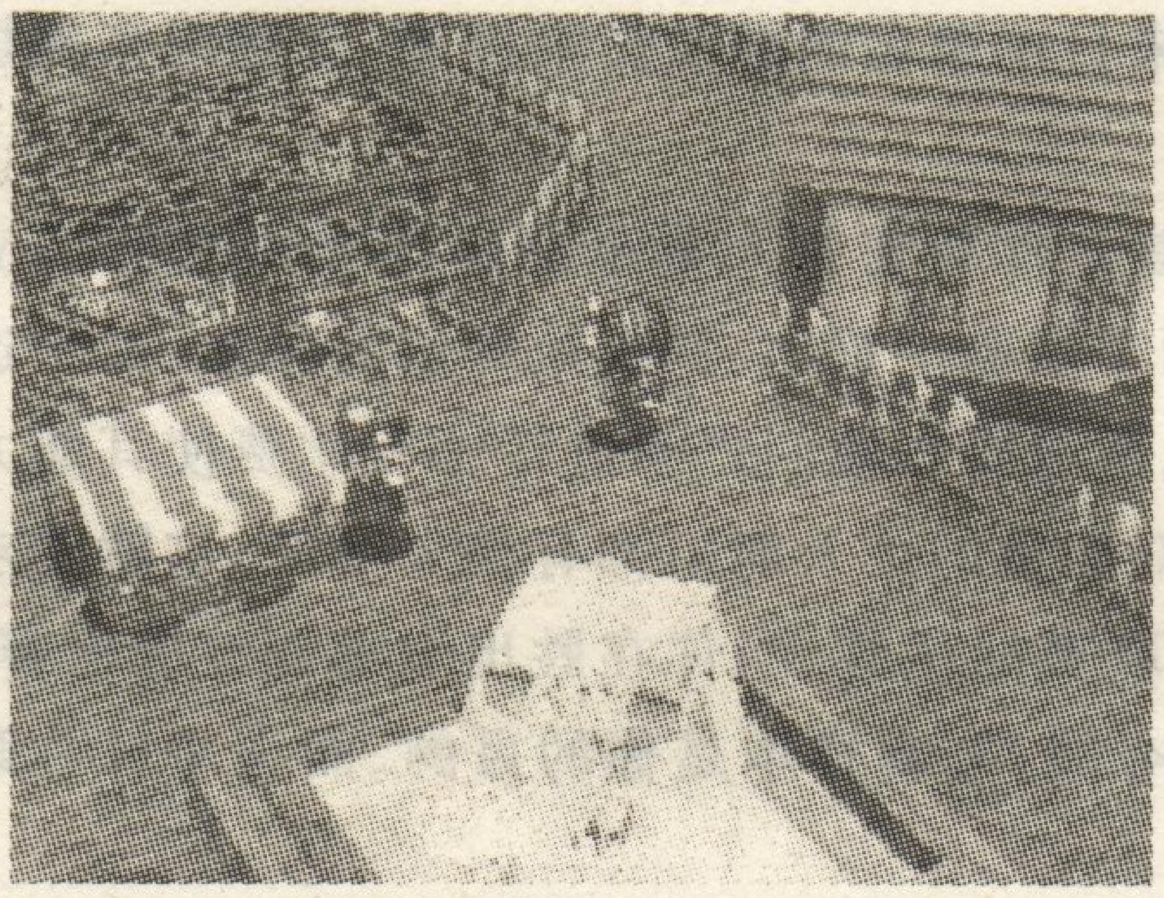
厂商:SEGA　机种:SS　类型:SRPG　媒体:CD-ROM　发售日:97 年 12 月

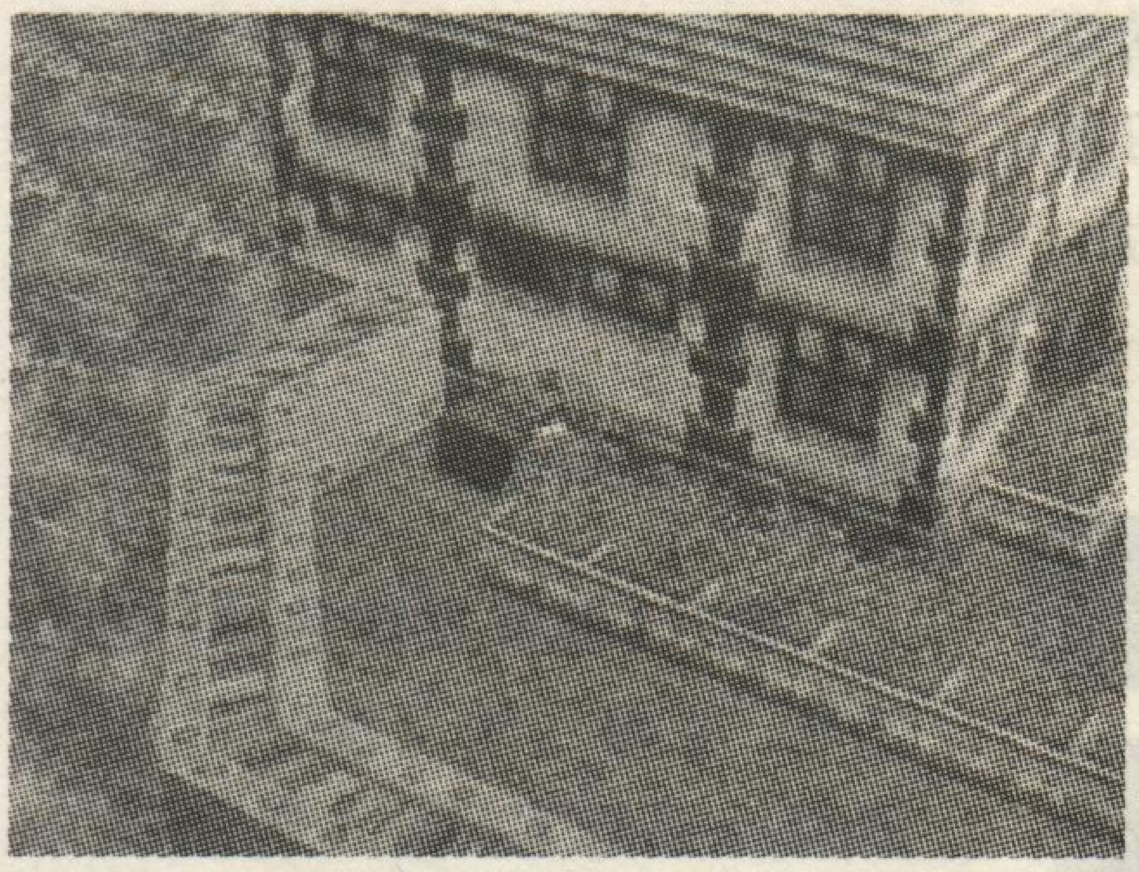
经过漫长的等待,世嘉终于推出著名模拟游戏的光明与黑暗的续篇。

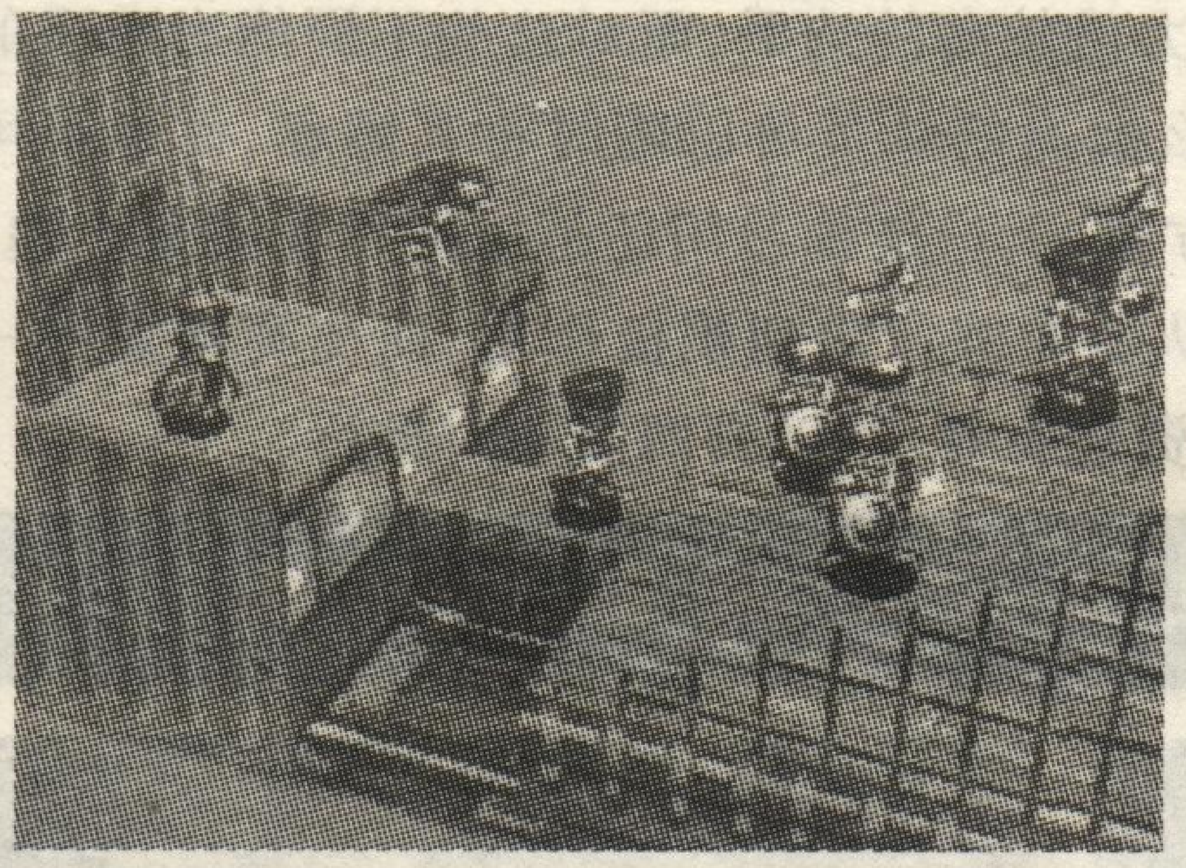
著名 SRPG 即将登陆

世嘉最负盛名的超经典 SRPG 系列,只要玩过 16 位世嘉的朋友就一定听说过光明与黑暗这一系列,可以说是风靡一时,由于前几作游戏的系统及故事情节都十分吸引人,所以此系列在世嘉迷们的心中可算是举足轻重。这次世嘉索尼克公司继前作古代之封印后精心策划这个系列的第 3 集。



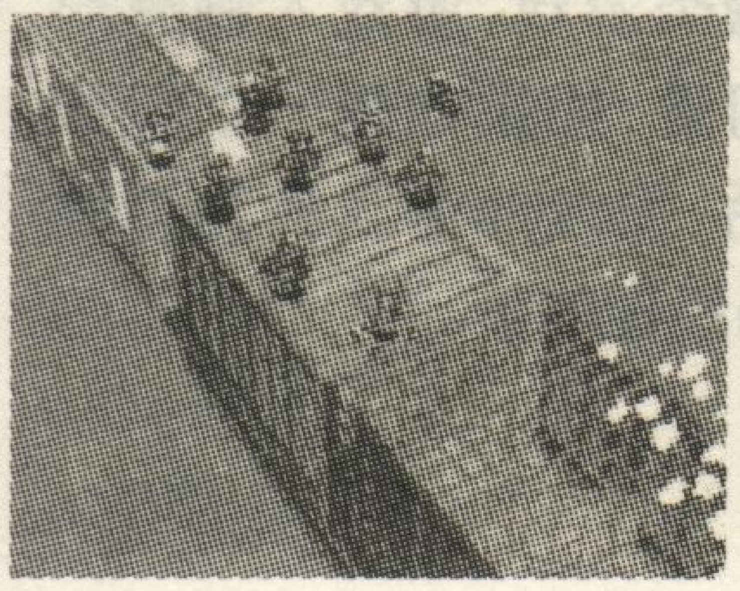


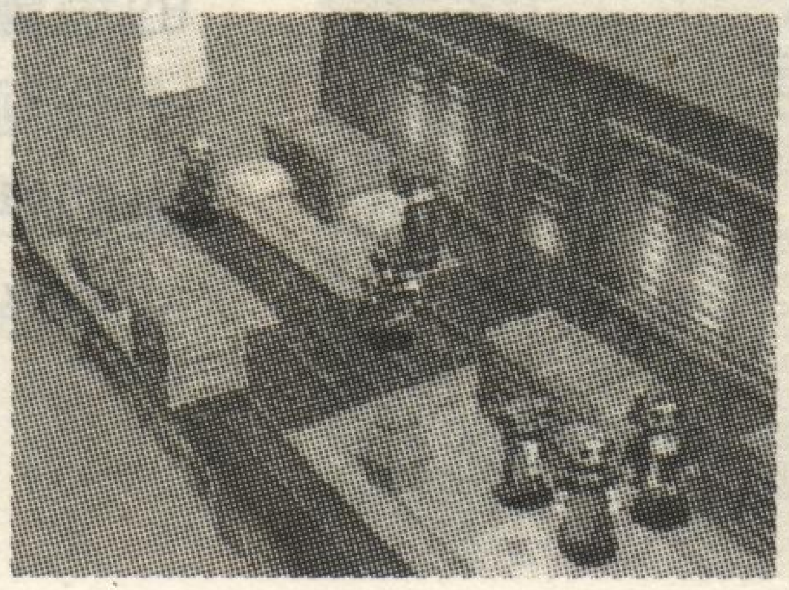




分成 3 部陆续推出

游戏中全新的系统以及魅力十足的角色的导入使得这个游戏期待度极高,由于使用了最新技术,因此在游戏中画面几乎全部用 POLYGON 制作。游戏的第一部王都之巨神已经推出了,玩过之后除了在村中调查和对话时有些麻烦,其余方面还算不错,特别是武器的熟练度以及友情关系等新的系统加入,使游戏性有了提高,玩过第一部的朋友一定会希望第二部及早推出,把未解开的谜弄个清楚。







评价

BLUE

曾为本作的第一部——"王都之巨神"的攻略作过责编,对此作品十分喜爱,本以为它会象其它次世代 SLG 一样只重画面不重技巧,但事实证明制作者还是下了相当大的功夫的。

9

DRAGON

著名的系列作品,第一部给我们的感觉很不错,优秀的画面以及熟悉的系统,都使我们强烈的期待着第二部和第三部的出现,希望世嘉公司能把后二部作品制作得更加优秀。

8

FOX

从第一部来看制作的还算不错,只不过我在村中会有点头昏,找不到路。第二部的推出起到一个承上启下的作用,想必不会令玩家失望吧!

8

E·T

想必玩家们已经把"王都之巨神"爆机了,但是其中有不少谜团有待解决,那么"剧本 2"就快要面市,到时你便可以逐步了解到这部作品的全部内容了。

8



模拟棒球会

厂商:SEGA　机种:SS　类型:SLG　媒体:CD-ROM　发售日:98年春

以棒球为题材,并以育成为目的的体育模拟游戏。

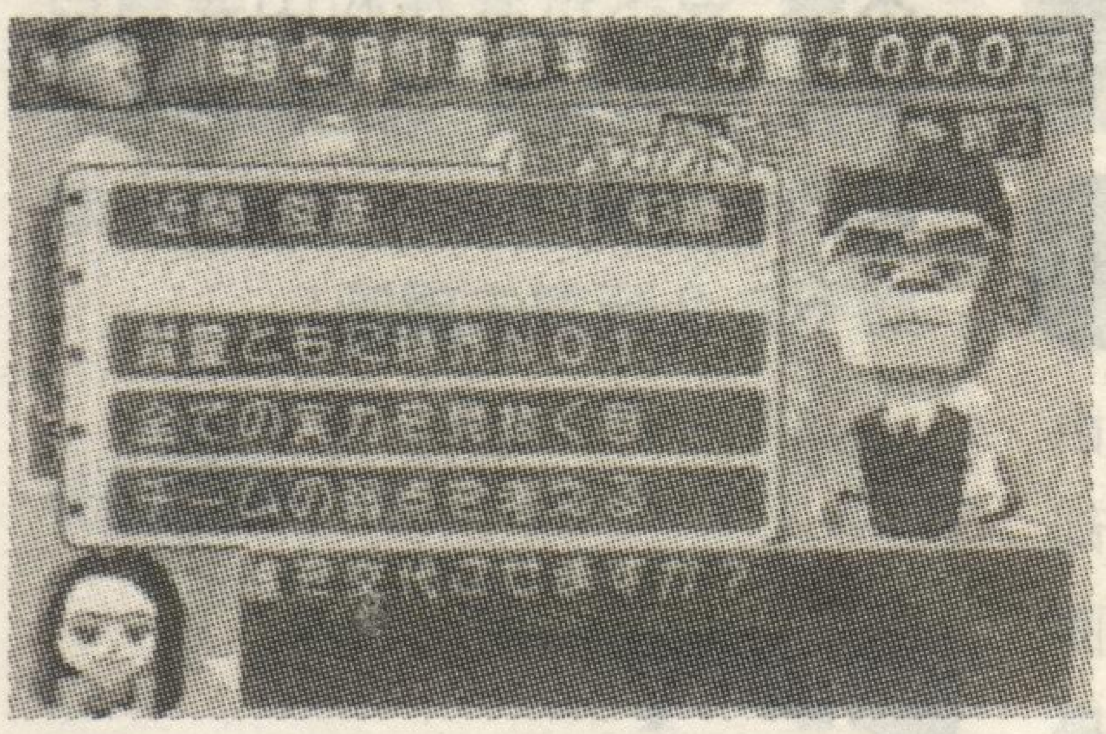
身为球会经理的你将带领球队走向胜利

由于世嘉公司推出《模拟球会》的成功,又很快就推出了这款以棒球为题材的模拟游戏,但是这款游戏中又有很多地方作了修改。例如,系统比以前更简单明了,而在观看比赛时球员的样子变成了大头版,使游戏的乐趣有所提升。为了使游戏更加吸引玩家,世嘉公司特别请来在美国棒球大联盟中十分有名气的"野茂英雄"。游戏中的现场解说也是特别请来日本著名的解说员来担当,比赛起来临场感会更加逼真。

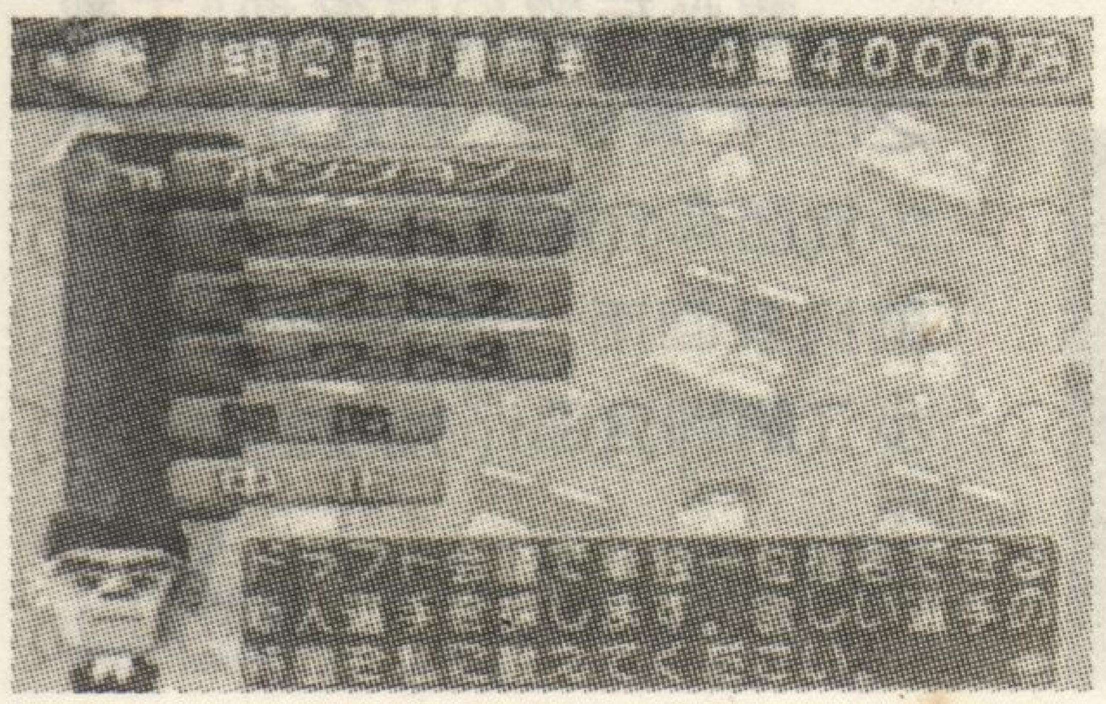
游戏仍然要担当球队的经理。首先你要在各大都市选择你要领导的一支球队,而这支球队就要在日本的东西两个联盟中选出。其次是队伍的强化,由于选好的球队在初期队员的能力十分低下,所以要在他们之间进行练习比赛使其能力提高,另外练习设施、球场的设施增设对队员的个人能力都有很大帮助。这就要求我们不断地积累资金。最后,获得日本联赛的优胜。当你在胜出全部135场比赛后,你就会带领球队进入联盟总冠军争夺战,制霸日本是你的目的,而当全日本第一经理更是你的目标。

在游戏中的人事方面要选拔能力值较高的选手,而对这些不同能力选手的训练也要有侧重点,对于那些没有什么前途的队员可以随时将其解雇,而你也可派出一些球探为你网罗人才。在设施方面,无论是练习用还是比赛用都要逐步追加,如练习设施,医疗设施的增设会对队员的练习起到积极作用。而比赛场馆中一些辅助设施的增设会对你带来很大的资金收益,所以要两者同时进行。

Q版的人物造型令游戏更加有趣









评价

BLUE

对体育类的游戏不感兴趣,而国内喜爱棒球的玩家恐怕也不会很多。辜且不论它制作水平如何,但就在我国国内的拥护者的数量而言其销售情况不会很好。

4

DRAGON

《模拟足球会》的确很不错,而棒球我却并不十分了解,只不过听说过而已。希望本作能象《模拟足球会》那样获得成功。不过,人物的形象却非常不好看。

6

FOX

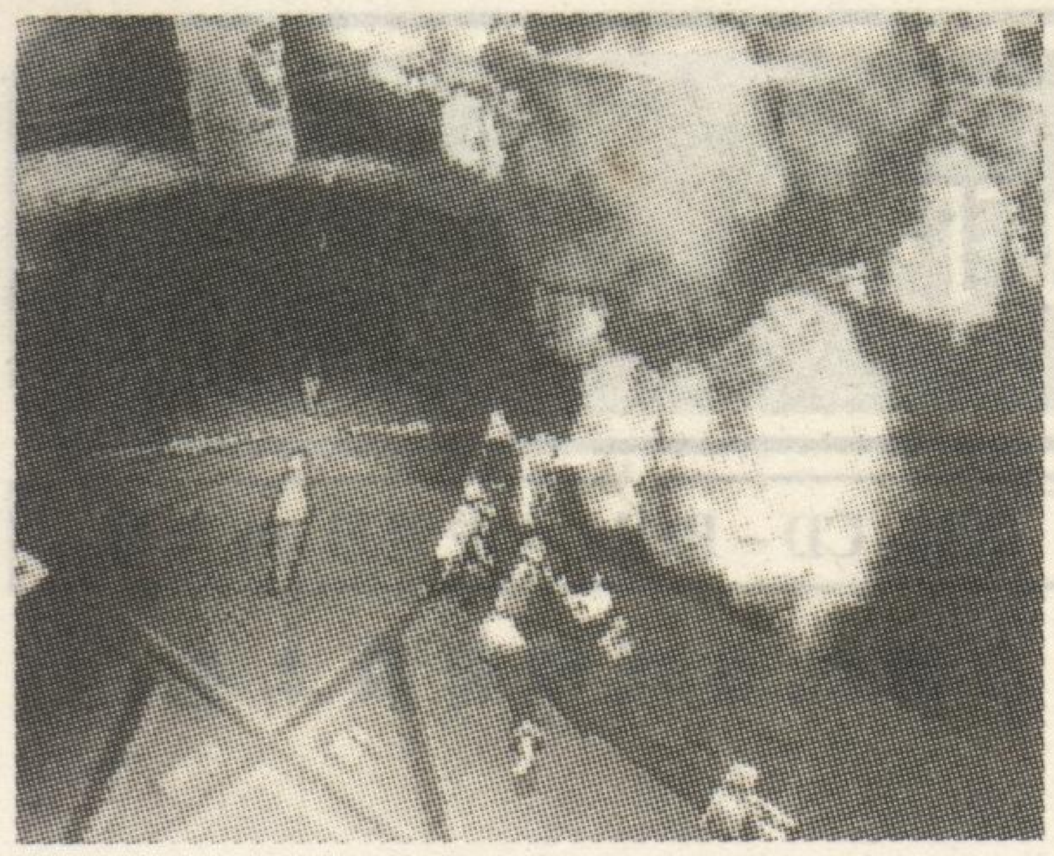
自从《模拟足球会》获得成功后,世嘉公司又推出了这一款模拟棒球游戏,人物变成了大头版,这种风格我并不是十分喜欢,再加上对日本的棒球不太了解,所以……

7

E·T

与《模拟足球会》十分相似的经营类游戏,游戏人物造形十分可爱,如果你是一个棒球迷的话,那么此游戏会为你圆一个当经理的梦。

7



烈火群英

厂商:SEGA	机种:SS	类型:ACT	媒体:CD-ROM	发售日:98年春

充分运用土星的机能制作出的3D动作游戏。

当烈焰燃起时英雄们挺身而出

自从世嘉公司中很著名的索尼克制作小组诞生以来,可以说是佳作不断。从第一作"NIGHTS"到目前的"SONIC"系列都是十分受欢迎的,目前索尼克小组又公布了这款名为"烈火群英"的动作游戏。这款游戏充分的运用了土星活跃的机能,以华丽的画面、优良的操作感使玩家们十分期待。

游戏的舞台设定在未来时代,在当时由于科技空前地发达,各种新型的设施不断地在各种公共场合得以运用,这些先进的设备给生活在未来的人们带来了巨大的方便,使人们在生活方面有了质的飞跃,但同时这些设施的运做也带来了一些后疑症,游戏正是在此基础上展开的,由于世界各地不断发生灾害(尤其是火灾),所以联合国把一些出色的人物组织在一起成立了灾害球助小组,这个小组的任务即是平定各地发生的灾害。由于游戏中灾害主要以火灾形式出现,所以玩者就要操纵主角并使用一些先进的灭火器来平定这些灾害,在进行中人员救助,消灭活动。由于有些火事是人为造成的,所以火灾原因调查的成功与否是抓罪犯的关键所在。当然,在游戏中有些地方只靠你一人的力量是不够的,还要一些朋友的帮助才能顺利地完成救助任务。

游戏中的人物设定



休·阿玛巴尼:现年21岁的他曾经在10岁时帮助过救火小组,是个凭直感行动的家伙。



迪丽丝:今年19岁,在一场灾害中双亲亡故,在社会福利院中长大,因为有博爱的精神而加入救火小组。



利特:今年22岁,外表看上去即酷又强大,是个靠冷静的判断力取胜的人。



克莉丝:今年24岁,虽然不直接参加救助活动,却是十分可靠的助手。



罗德曼:今年35岁,生长在非洲大陆,对有生命的物体有着极高的爱心,但却是个顽固的家伙。



评价

BLUE

几位主人公的设计令人印象深刻,片头加入的动画也有一定的素质。但用3D来描绘的动作场面却给人以粗糙的感觉,比起PS的同类游戏要逊色不少。

7

DRAGON

听说是世嘉公司全力制作的动作游戏,一直在日本游戏刊物上出现,不过土星的3D表现能力欠佳,本作能否弥补这一缺点呢?只有游戏发售后才了解。

7

FOX

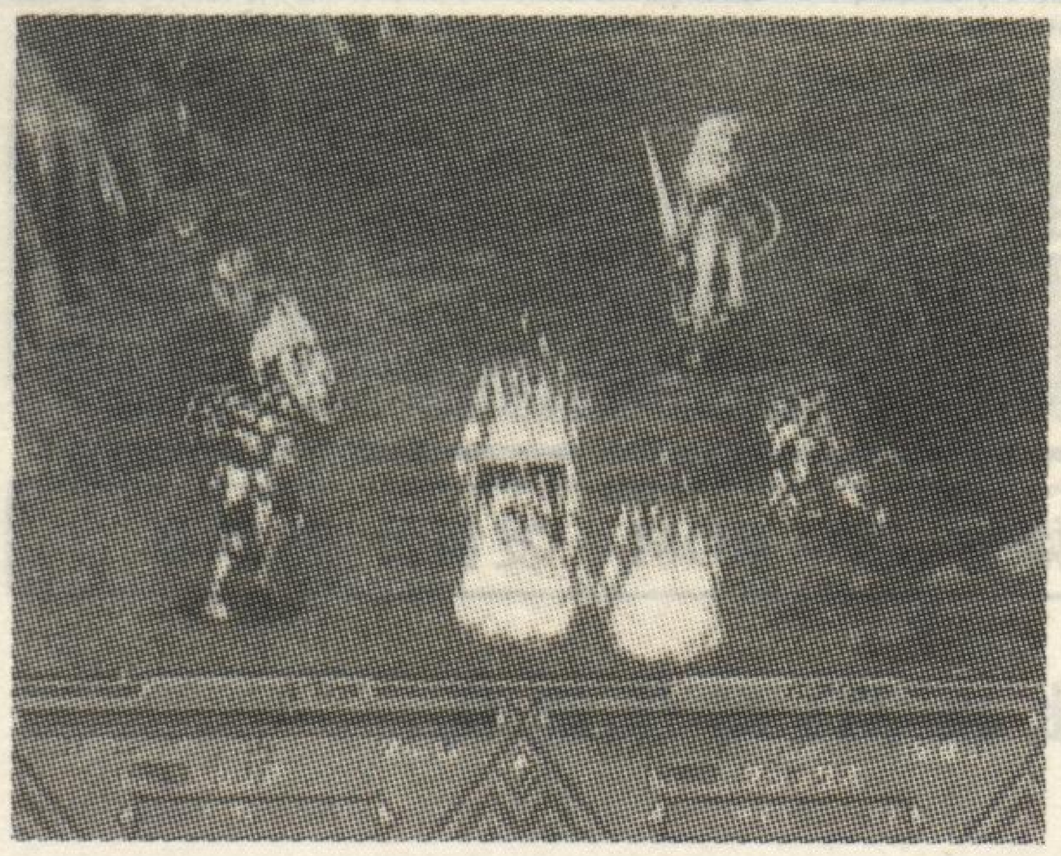
索尼克制作小组倾力制作,游戏不仅有不俗的开场动画,主题曲也相当震憾,只是从目前游戏画面来看并不理想,希望发售时会有所改进。

7

E·T

以POLYGON描绘的3D动作游戏,虽然在画面处理上还有些欠缺,但在动作游戏不多的今天,也可算是一款佳作了。

7



龙与地下城

厂商:CAPCOM	机种:SS	类型:ACT	媒体:CD-ROM	发售日:98年春

CAPCOM公司制作著名街机游戏即将在土星上登场。

同时包括了两套版本的格斗游戏

CAPCOM公司历来以动作游戏而闻名游戏界,其中"龙与地下城"便是其中之一,这款游戏共有两集,94年出版第一代取得成功后又在第二年推出了本款游戏的续作。此游戏是标准的横版动作游戏,游戏中充满了剑与魔法,但是由于CAPCOM大胆的在游戏中加入了RPG因素,所以令许多对动作游戏玩家感到不满。这次CAPCOM决定将这款游戏移植到土星上,游戏的第一部对应RAM提升卡,而第二部则对应4M提升卡,以目前情况来说应该不必担心读盘时间以及画面了。

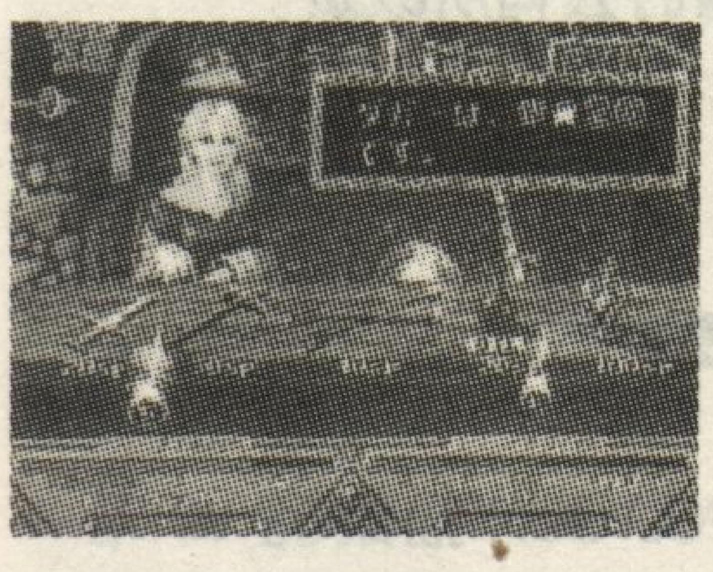
这两部作品在进程都会出现分歧剧情,不同的选择可能会对游戏的结尾发生影响。另外,游戏中各角色都有等级的设定,当我们打倒了一定数量的敌人后等级就会提升,而等级的提升会直接影响到各角色的能力,当然足够高的等级会对完成游戏起很大帮助,这样在打BOSS时就不困难了。等级不断升高会使角色习得更为强力的魔法。



加入了RPG性格的动作游戏

第一部游戏好象是一个A·RPG,在游戏中并不是单纯的通关,在进程中经验值与金钱的积累会使各角色的能力不断上升,而各角色的装备也可在商店买到。我们所使用的角色分战士系、精灵系,不同的角色所拥有的技能也不一样,而更关键的是可以2个人同时进行,这可真是太好了。

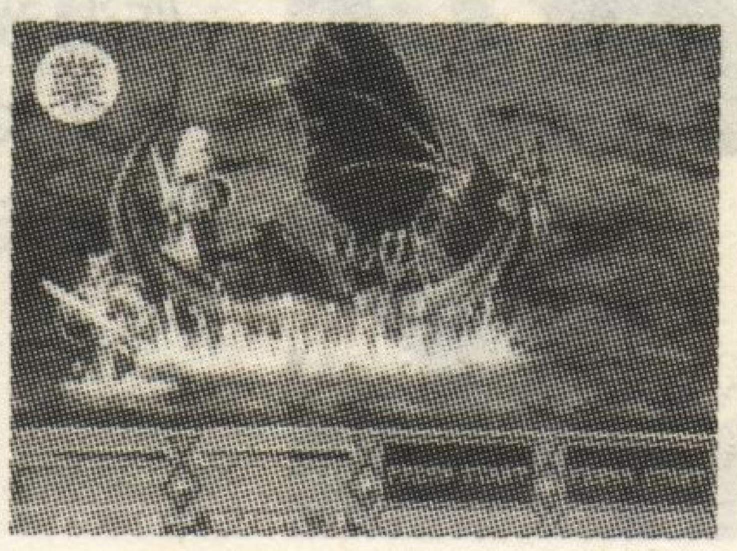
在续集中追加了盗贼与魔法师,而各角色也可用不同的指令来发动其不同的特技。而前作的未解之谜,也被逐渐解开。在选择角色时你可以选择完全不同的人物,也可以选择相同的人物,不同的搭配会使游戏在进程上或易或难,怎样才是最佳选择呢?













评价

BLUE

非常喜爱本作的街机版,此次移植对大多数玩家来说实在是一个好消息。游戏中充满神话色彩的世界观令人神往,游戏优良的操作性能相信也会给你带来极大乐趣。

9

DRAGON

CAPCOM制作的动作游戏一直是值得信赖的,此回的"龙与地下城"用了两张盘,应该是比较优秀,但是却对应4M卡,要想玩一玩的话,又要多花一笔钱了。

8

FOX

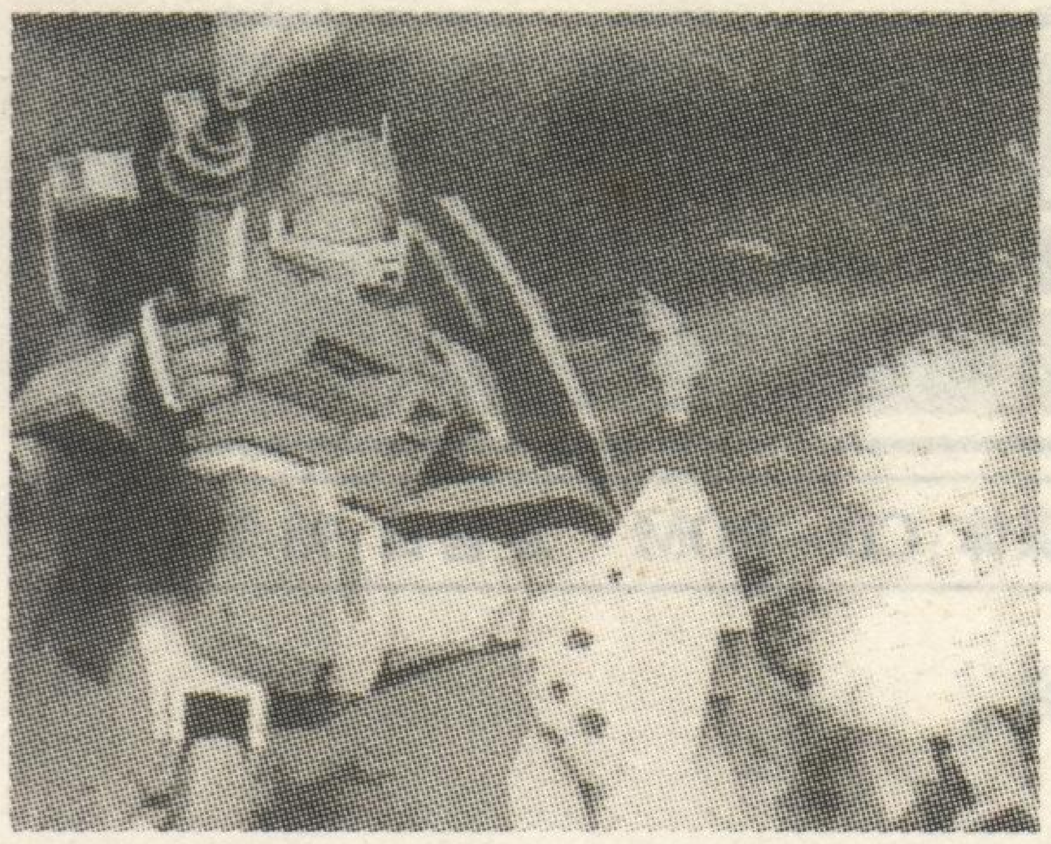
CAPCOM公司精典的街机游戏,由于对应4M卡,所以读盘时间根本不用考虑,想必格斗迷们一定会不错过。

8

E·T

游戏继承了CAPCOM一贯的风格,其中包括的两部作品也忠实地移植下来,不过需要4M加速卡,没有买《X-MAN VS街霸》的人,现在是否可以考虑了?

8



机动战士高达——吉伦的野望

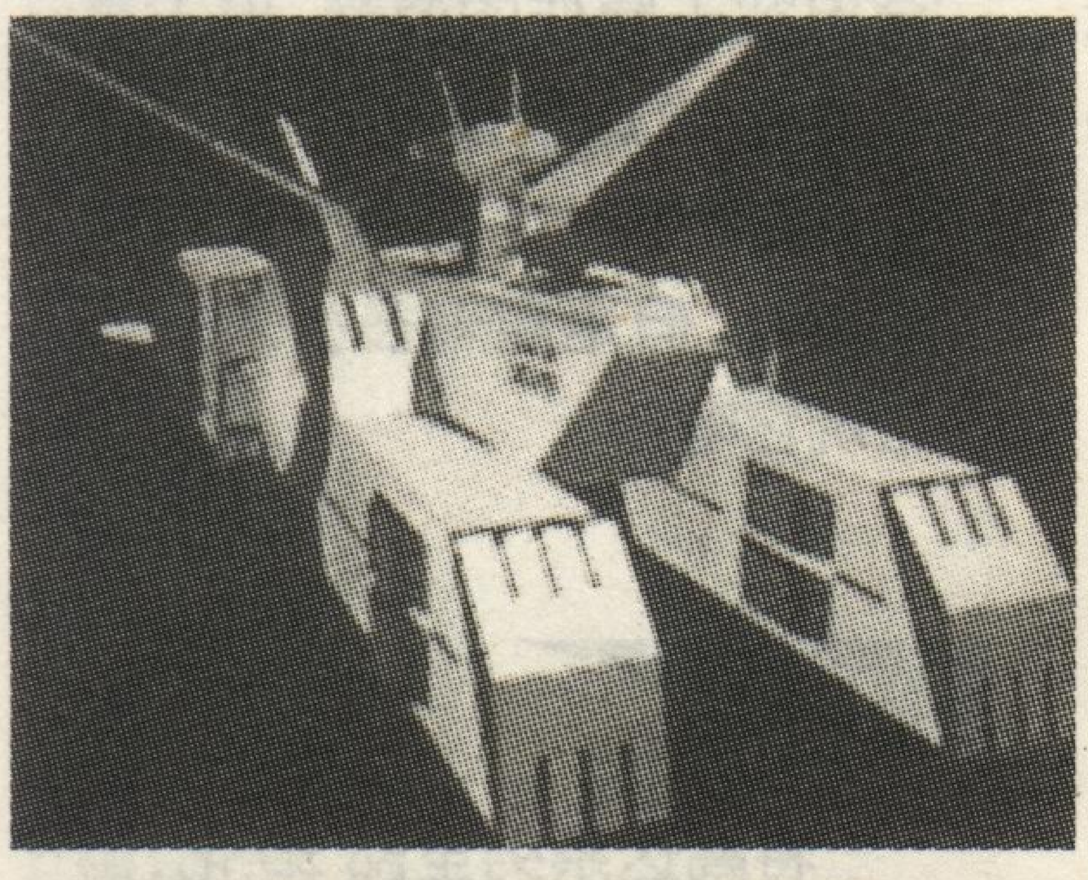
厂商:BANDAI 机种:SS 类型:SLG 媒体:CD-ROM 发售日:98年2月

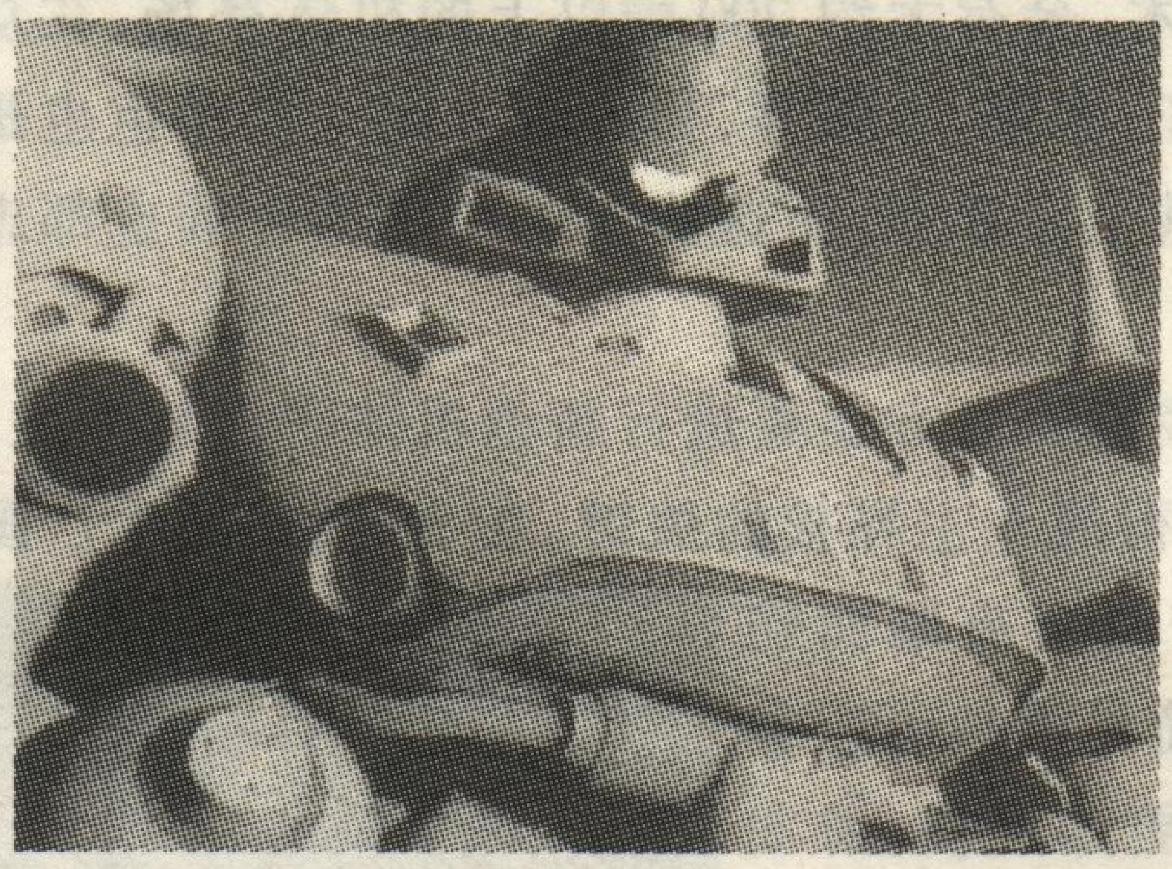
以高达为题材的战略模拟游戏,并且加入了动画中事件的发生。

发生在"一年战争"中的模拟游戏

由于目前关于机器人题材的游戏逐渐增多,《机器人大战F》取得成功后,BANDAI公司又推出了这款以高达为题材的模拟游戏《吉伦的野望》,描写的是"一年战争"时期的故事,而这个时期正是后来"机器人大战"系列中MS驾驶员的成名期,象阿姆罗,夏亚等素质极高的机师几乎都参加了"一年战争",游戏以这个重要的历史时期为背景是让大家能够对高达的历史有更深的了解。游戏中各角色以及乘座的机器人的各种资料几乎完全地再现了原动画作品,而当出现重要的历史事件时会插入一段精美的CG动画。

游戏中各战役完全体现了"一年战争"与"初战高达"的各个剧情,另外动画版的内容,在这里也有出现。游戏系统是我们所熟悉的"大战略"类型,各种新兵器的开发与战斗有着密切关系,各种战斗指令与各单位的数据资料和乎全部是汉字显示,这对于不懂日的玩家无疑是一大喜迅。

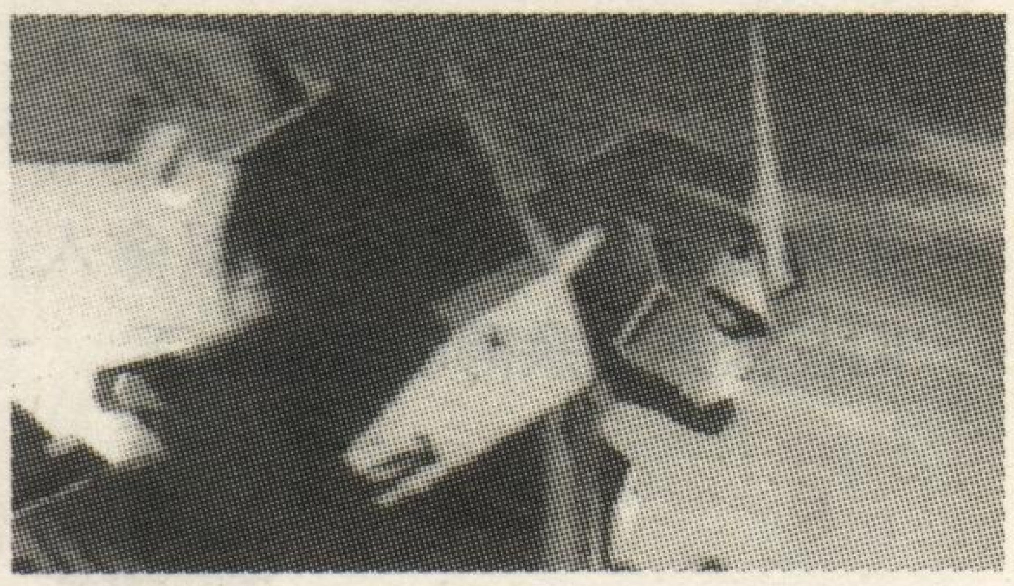




动画中著名人物登场

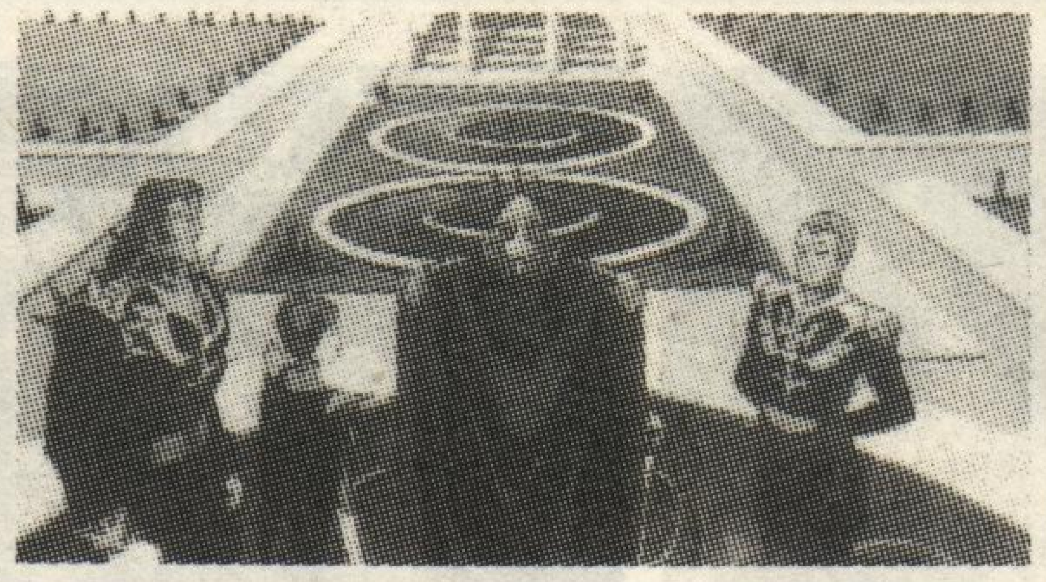
UNITED NATION 地球联帮军

利用研究、开发指令可以对作战兵器进行进化,当技术值达到一定程度时新兵器也就会登场,此时新的MS就会投入到战斗中。



ZION 希昂军

其它各部以及敌人的各种战斗机器人也会根据剧情的深入而不断加强,在作战中有效的降低敌人的技术值是十分必要的,这样才能有利于自军的胜利。



评价

BLUE

又是一部以高达为题材制作的游戏,同类作品中即有令人精喜的佳作,也有让人失望的糟粕,对玩家来说可谓喜忧参半。本作引入的开发机体的系统很有新意,不妨尝试一下。

8

DRAGON

高达系列的模拟游戏简直太多了,虽然这部作品从画面和系统上看,制作的很下功夫,可是这样的作品并不能说是SLG中的精品。

7

FOX

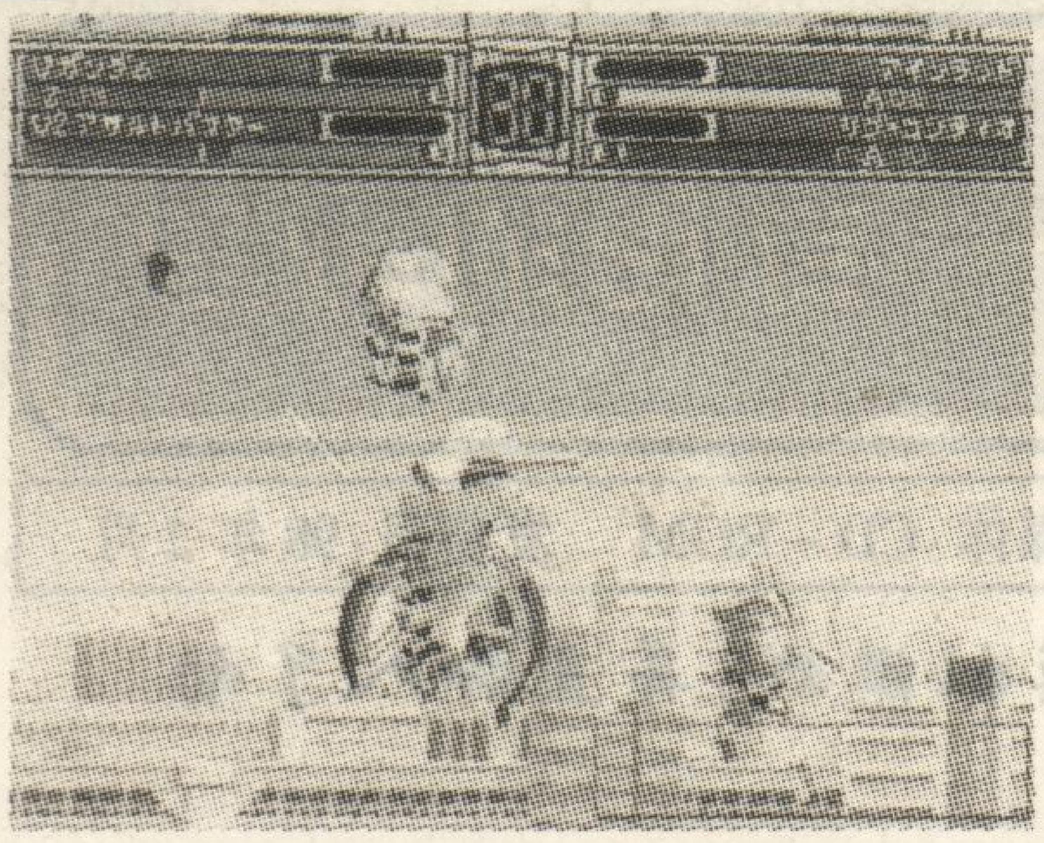
游戏中出现的全部是MS,所以想看到其它机器人的朋友会很失望,不过从游戏系统上来看还算不错,战斗的画面也很精彩。

8

E·T

经久不衰的故事,高达题材的游戏对我国的玩家来说已经是并不并没生了,从游戏中你可以了解到高达每个时期的故事背景。

7



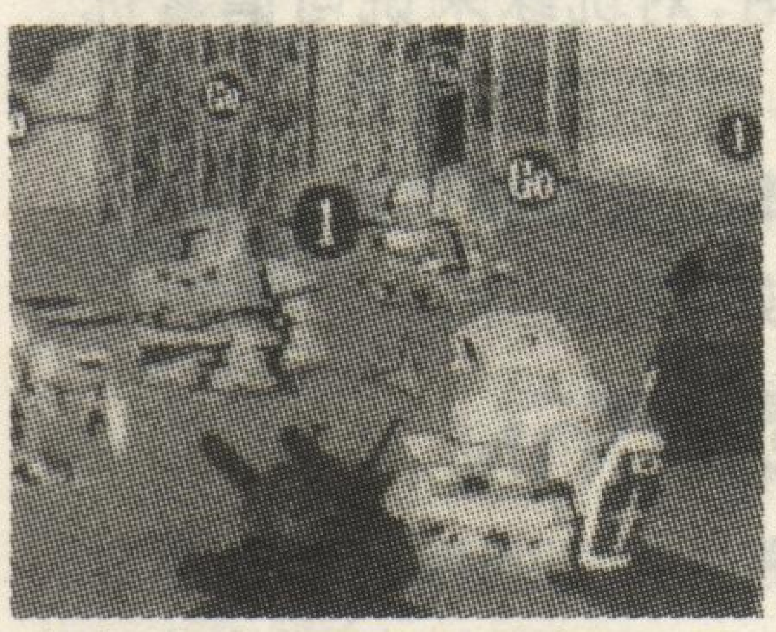
SD 高达战记

厂商:BANDAI 机种:SS 类型:SLG 媒体:CD-ROM 发售日:98年1月

SD 版的超级机器人大战。

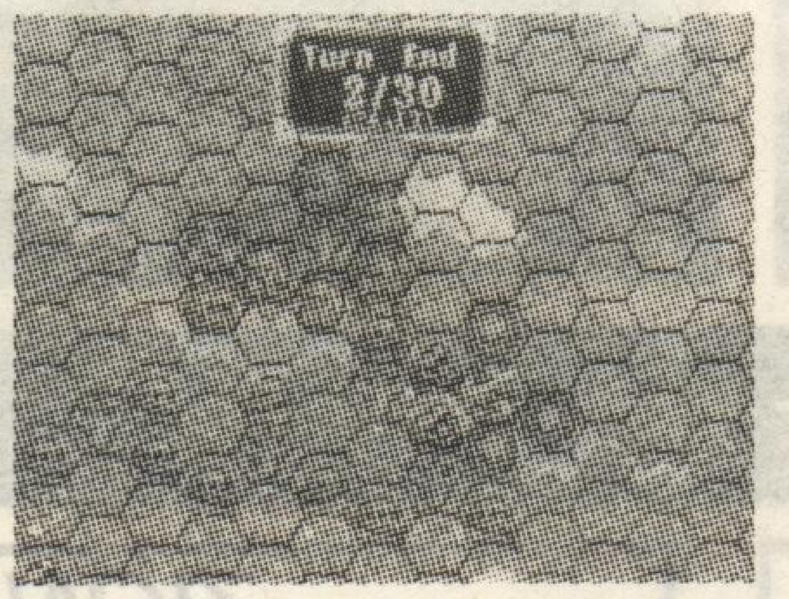
所有的高达都将在这里出现

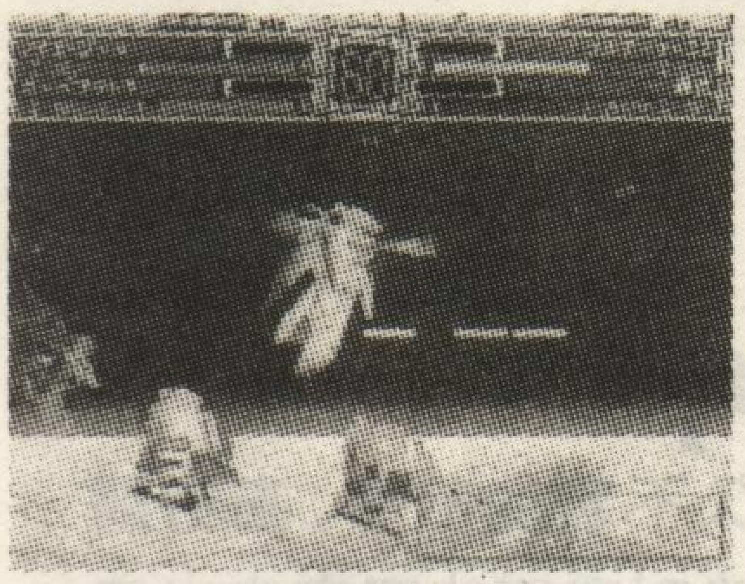
SD 高达战记在 SFC 上推出时可算是非常成功,得到了广大高达迷们的好评,而且游戏也推出了几部续作,这款游戏虽不如"机器人大战"系列那么知名,但由于是关于高达系列的游戏,所以也不可忽视。这回 BANDAI 公司将此款游戏移植到土星上也是此系列的第一作,游戏的类型类似"机器人大战"系列是属于纯模拟类型,想必不会令高达迷们失望。

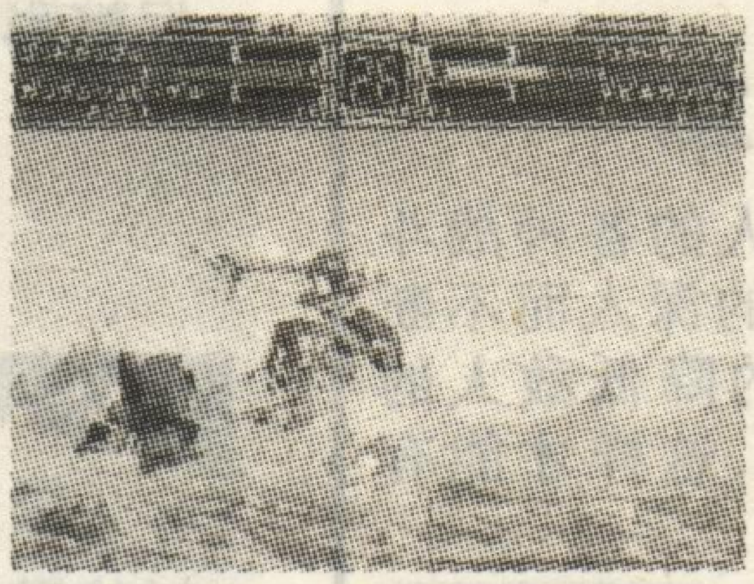


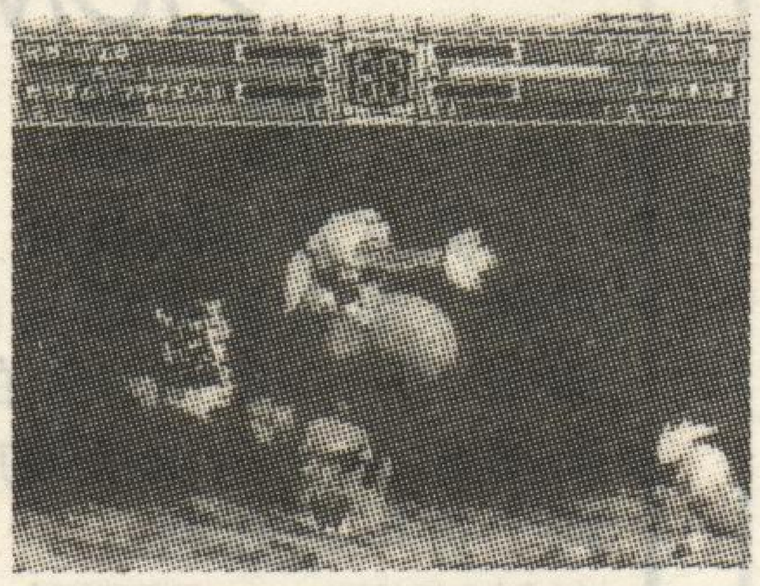
游戏中出现的角色贯穿了几乎整个高达的历史,从初代的《机动战士高达》到如今的《机动新世纪高达X》中出现著名的 MS 都会在游戏中登场,而各种 MS 的形态比"机器人大战"系列还要 Q 版,本来一些面目可憎的造形在游戏都会变得十分可爱,而丰富的角色与多彩的游戏模式正是这款游戏的魅力所在,在游戏中战斗画面几乎都用了 CG 绘图技术,会有大约 200 种以上的机体登场,在众多的机师中有我们熟悉的阿姆罗、夏亚、多蒙、卡缪等,另外敌方的一些角色也是在"机器人大战"系列中经常见到的,甚至还要多。而这些角色的登场台词也都忠实地再现了原作情节。

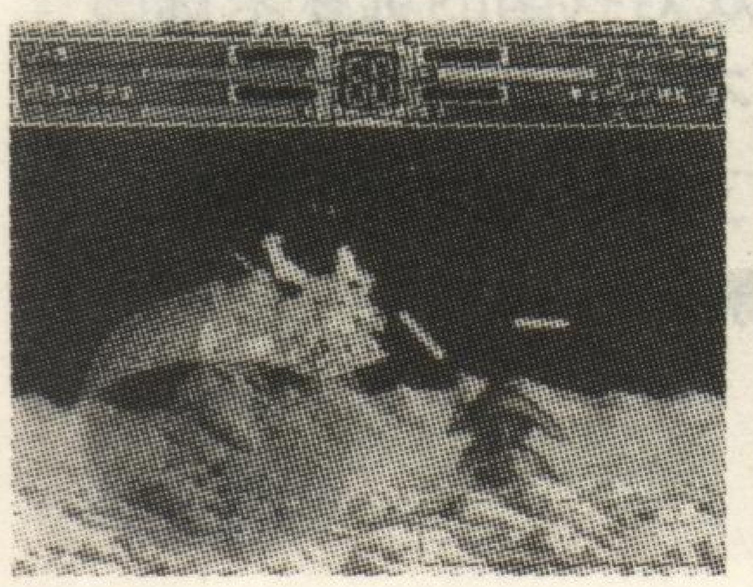
游戏不但要同敌人作战,而且在我们的后方还要进行新型机体研究与开发。而不断出现的新型机体也正是我们取得战斗主导权的关键。在 SS 版中的生产画面一改原 PS 版的风格,原 PS 版生产时会有画面切换,这会浪费许多时间,而 SS 版中的简易模拟可以省去这段不必要的时间,使游戏玩起来更加爽快。游戏在进行到特殊历史时期时会加入许多美丽的 CG 动画。而这些动画的出现也使我们这些无法看到高动画版 的玩家圆了个高达梦。

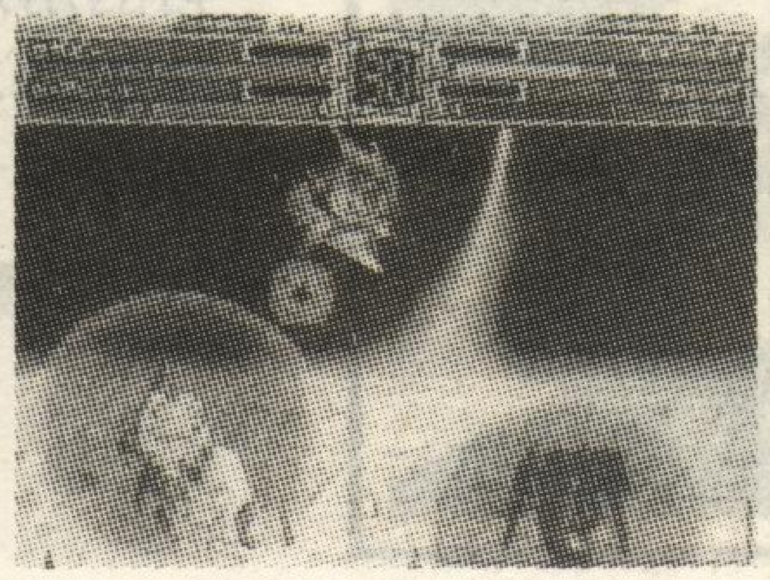


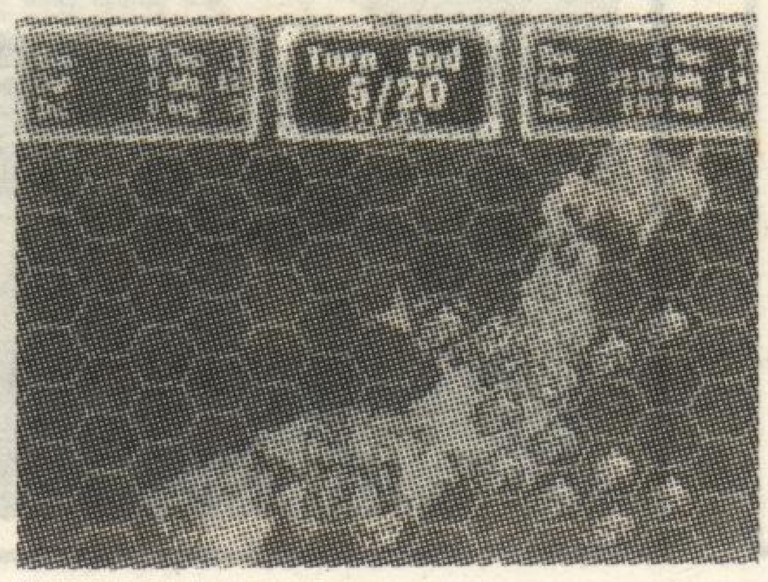












评价

BLUE

游戏中收录了许多著名的机体,玩起来的时候会有亲切的感觉,Q 版的形象也十分可爱。但作为模拟游戏,本作在战略思想上的要求却显然属于一般。

7

DRAGON

据说是连角色的台词都完全忠实于原作的游戏,对于高达迷来说这是值得收集的作品。相信到时会有不少人购买此游戏,但是能有多少人去真正玩它呢?

6

FOX

将高达系列全部 SD 化,游戏类型类似机器人大战系列,在日本十分受欢迎,而我却不太喜欢这款游戏。

7

E·T

是机器人大战以外的另一部同类作品,游戏中的机器人造成十分可爱,而且难度适中,充满了欢快的气氛,可以令人们在紧张之余得以轻松一下。

7



少女革命

厂商:SEGA　机种:SS　类型:AVG　媒体:CD－ROM　发售日:未定

由著名动画改编而成的AVG游戏。

发生在风学园的模拟游戏

故事的设定是与TV版的设定相同,世界观、游戏中的分岐目前仍未确定,具体内容也未公布,游戏者是转入凤学园的女学生,在校园中会发生各种古怪的事情。女主角名叫天上奥迪娜,在学园中会结识到许多新的朋友,其中有凤学园的学生会长桐生冬芽,剑道部的主将西园寺莢,以及桐生冬芽的妹妹桐生七美等等。他(她)们有着各自不同的性格,主人公又如何去与他(她)们沟通呢?





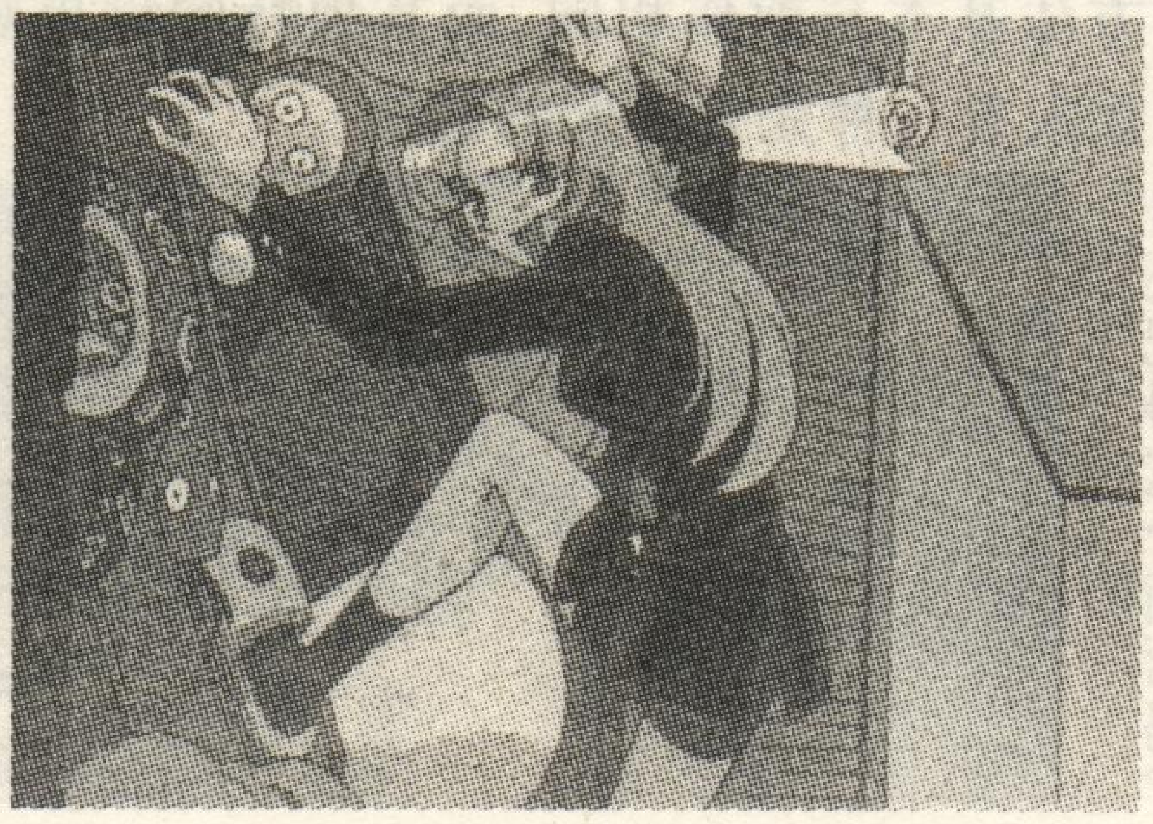
重新制作的开场动画

游戏中的开场动画是由负责动画原班人马重新创作的,其中音乐和歌舞都是由与TV版相同的光宗信吉氏担任的。至今为止所公布的画面除了一些设定原画外,也只有动画中的图片而已,所以对此游戏可以说是一无所知。









评价

BLUE

原作便是属于那种"正宗的"少女漫画,其中复杂的恋爱关系令人头痛,恐怕本作的支持者大部分均为女性。改编为游戏之后,它所展现的情节还能有原作那样细腻吗?

8

DRAGON

根据漫画改编的作品,是其漫画的FANS才会去玩它!游戏人物设定,我十分不喜欢,而且故事情节方面也不知道是否原创。

7

FOX

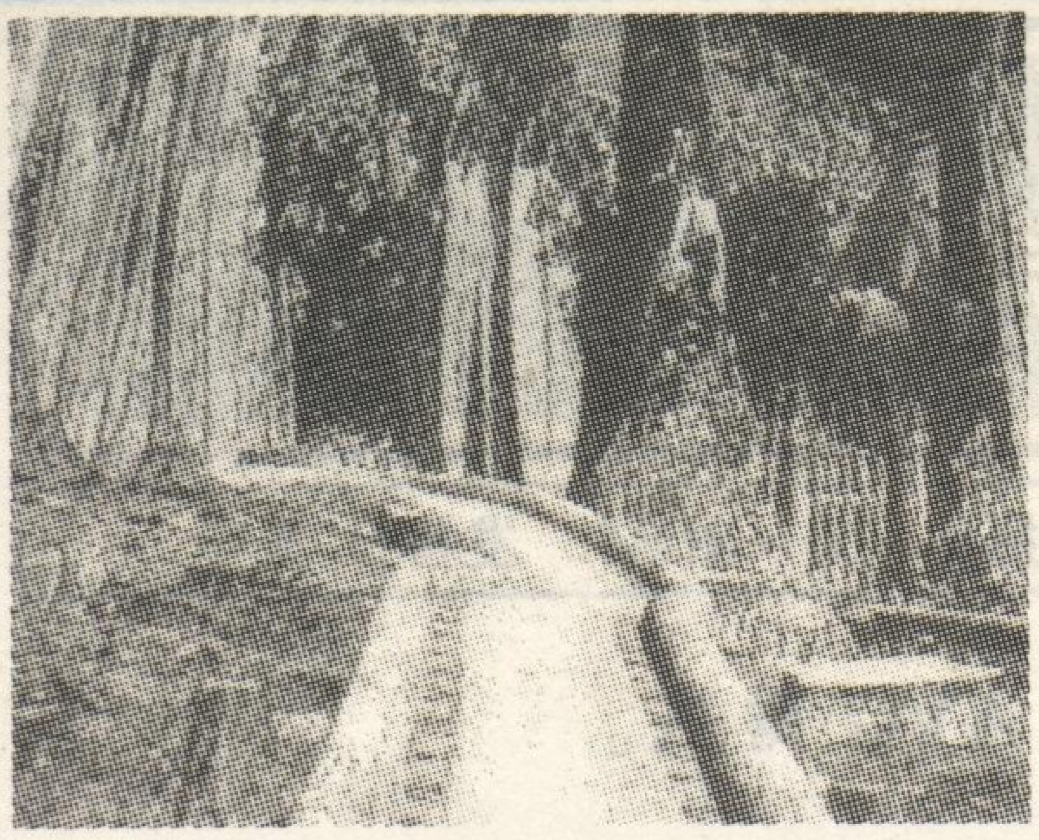
从目前来看游戏的具体内容还并不太了解,由于是少女漫画改编而成,想必热血派的玩家们并不会太注意。

7

E・T

由日本大人气温画改编而成的GAME,其中众多的少男少女为游戏添色不少,不知会是怎样一款游戏呢?但愿不要失望才好!

6



RIVEN

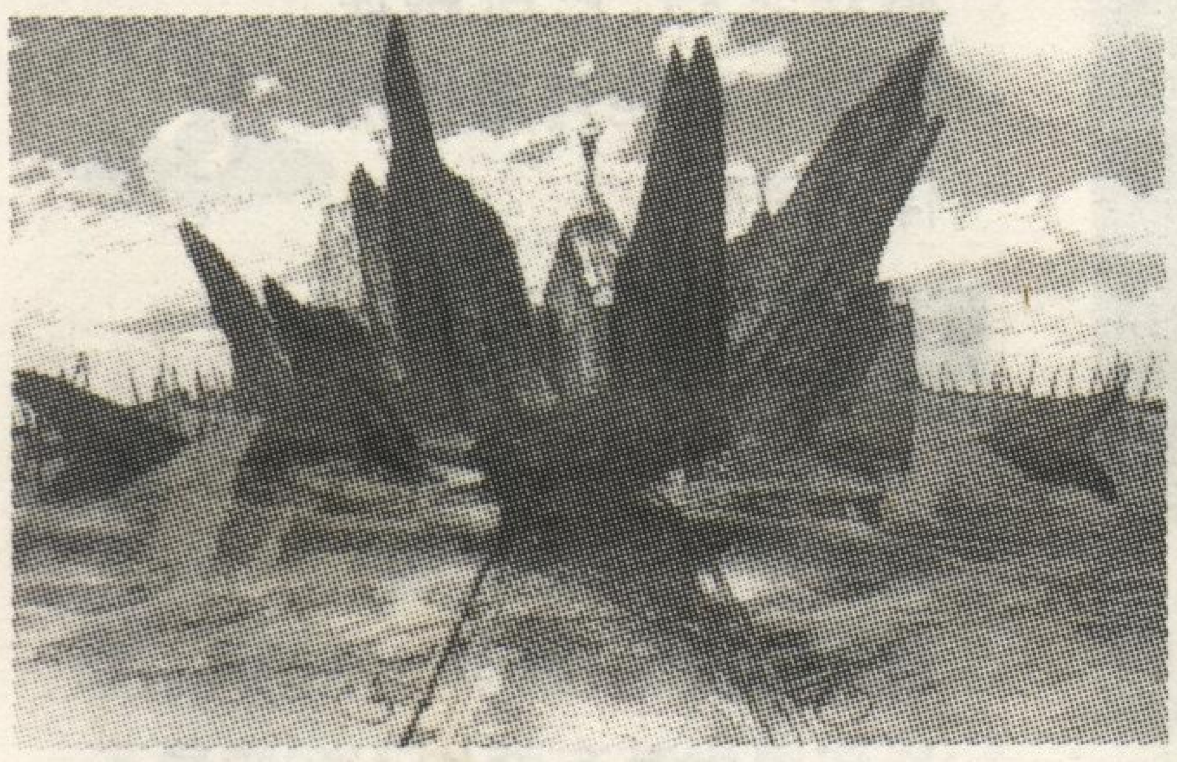
厂商:ENIX	机种:SS、PS	类型:AVG	媒体:CD－ROM×5	发售日:未定

画面极其细腻以五张光盘制作的 AVG 游戏。

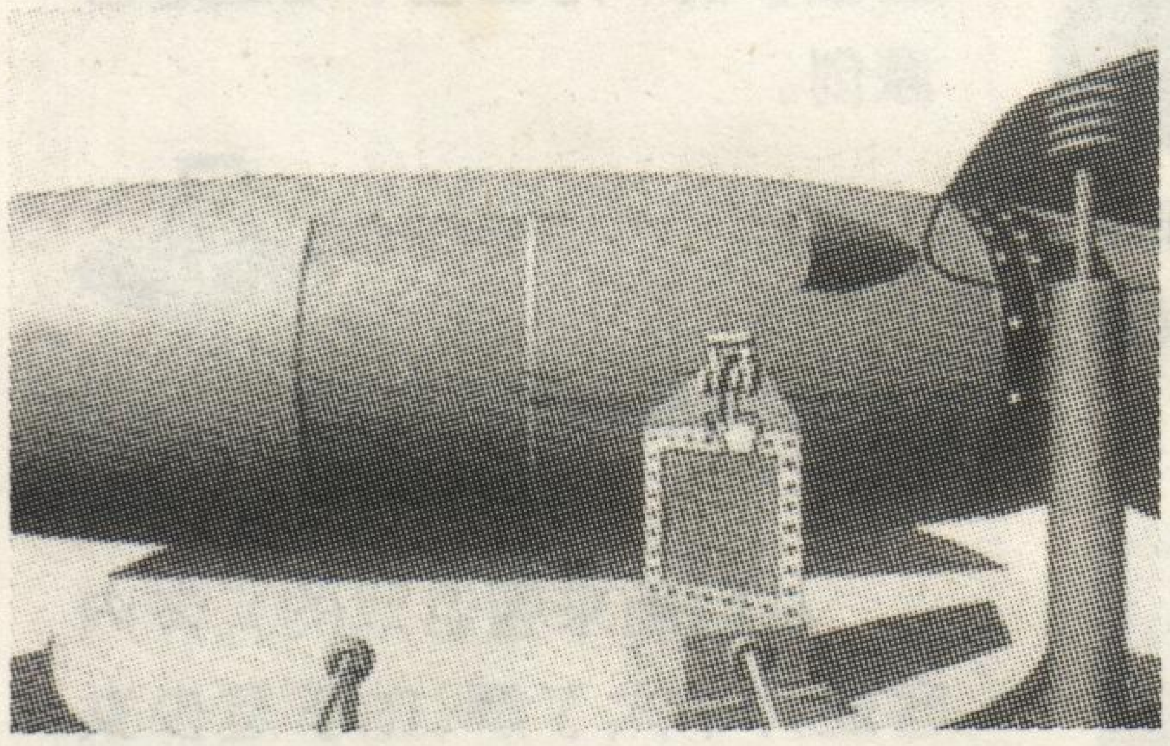
在书中的异世界 RIVEN 冒险!

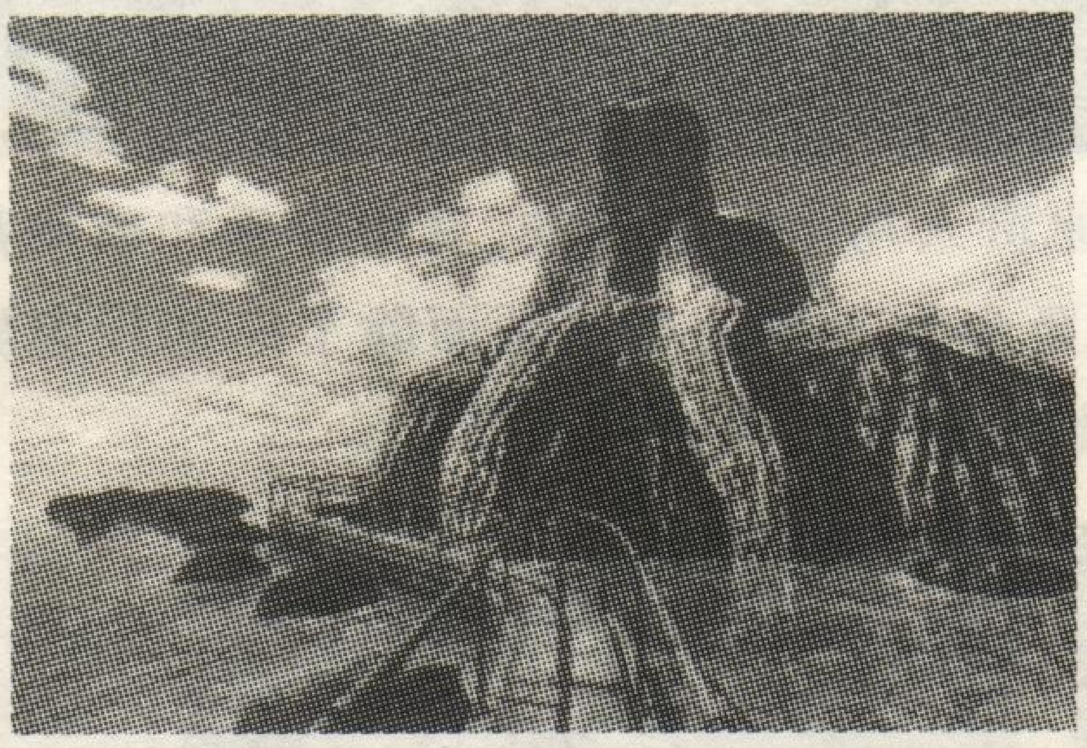
在书中的异世界进行冒险的 AVG——《MYST》大家应该都不会感到陌生，而本作正是它的续篇，现已决定于 PS 和 SS 两大主机上同时推出。游戏的移动方式仍采用前作用鼠标指定的形式，故事则是讲述玩者受前人物阿特拉斯的委托，为寻找其妻凯瑟琳而前往 RIVEN。

“RIVEN”是前作“MYST”的世界的创造者——阿特拉斯的父亲肯所创造的，凯瑟琳就是被其绑架到这里，玩者在此是否会遇到其他人类呢?









由 7000 张以上的 CG 动画组成



在此游戏中包含了 7000 张以上的 CG，MOVIE 长达 3 小时以上，游戏中精美的画面可以说是所有游戏中无可比拟的。游戏的操作方法基本与前作相同，而其独特的世界观也让人有一种完全不同的感觉。

◀还记得这个画面吗?



评价

BLUE

居然使用了 CD5 枚组的大容量，而厂家所公布的游戏背景基本上延续了“MYST”的一贯风格，但本作是否还有足够的魅力能令玩家安心坐下来在这个复杂的世界中探索呢?

7

DRAGON

神秘岛(MYST)的续篇，前作曾经在 PC 及次世代上轰动一时，这次还用了五枚组的大容量，看来应该能够得到好评，毕竟此类的冒险游戏，精品并不多见。

8

FOX

电脑版已经推出，目前销量已超过著名的《暗黑破坏神》，无论是画面还是谜题都是精心制作而成，喜爱解谜的玩家们一定不要错过。

8

E·T

与个人电脑版相同，游戏无论从画面还是情节都是 AVG 中的佼佼者，如果有玩过前作的经验，那么 RIVEN 更是你不容放过的作品。

7



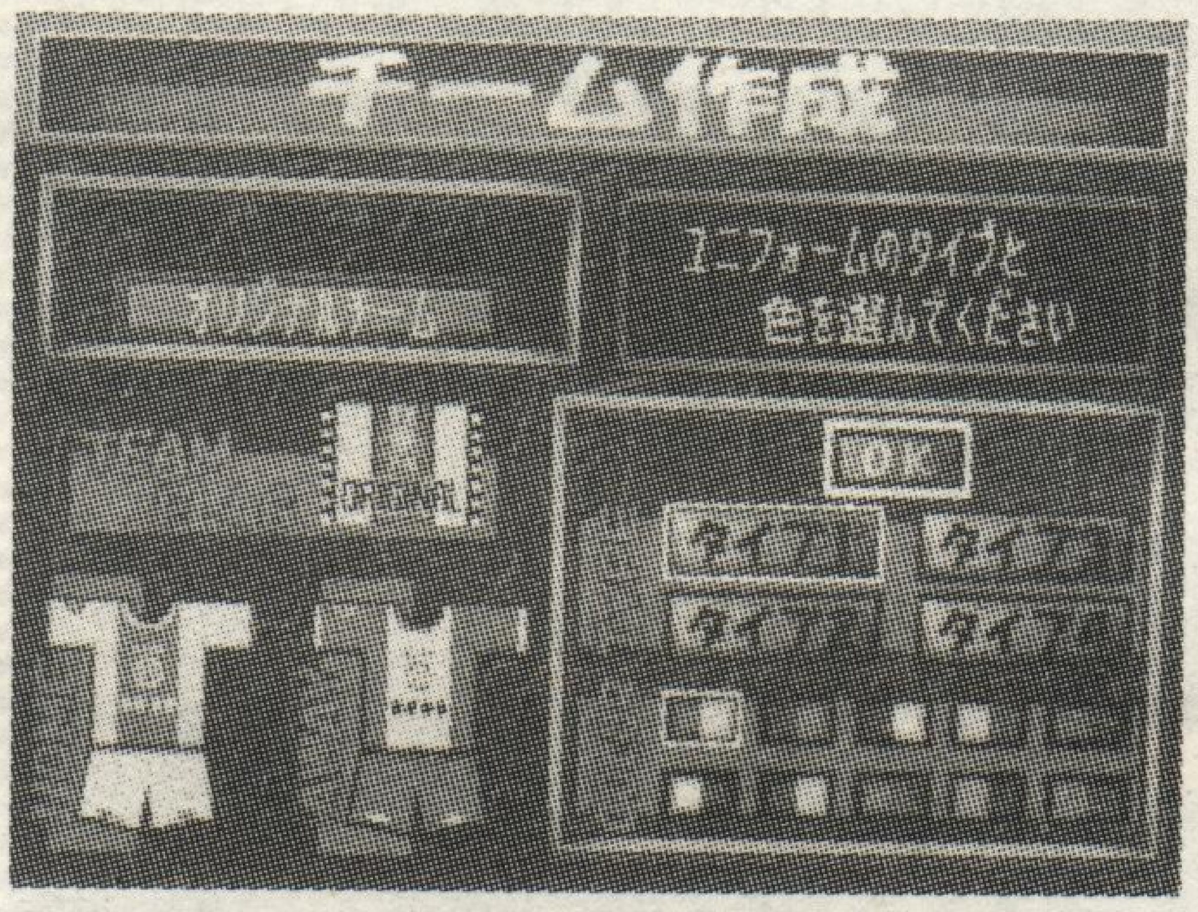
实况J联盟——炎之射球

厂商:KONAMI　机种:SS　类型:SPT　媒体:CD-ROM　发售日:未定

继承了"实况"系统的精典足球游戏的最新作。

体现真实气氛的J联盟足球游戏

"实况足球"系列之所以能够吸引广大玩家,很大程度上是它出众的解说系统及出色操作性。使我们在游戏的同时又能亲身体验到足球场上那种真实的气氛,可以说"实况"系列是KONAMI最为成功的体育游戏之一。



游戏在系统上完全继承了SFC版的"实况"系列,充实的内容与精彩的画面是构成这款游戏的核心。在游戏模式中引人注目的是"Customize",它的功能是制作原创选手,而那些设定好的选手可以组成一支完全由你自己创立的球队。另外,在此模式中选手的转会也成为可能,你尽可能地拉拢一些具有高超球技的选手来进行比赛。此外,还有一些大家熟悉的模式可供选择,比如J联盟赛、杯赛、点球合战、东西部对抗赛等。这些充实的内容使我们这些足球迷再次领略到KONAMI在这一领域的水准。

你能熟练掌握各种动作技巧吗?



游戏如同以往的"实况"系列,在比赛中控球的一方可以利用手柄各键的不同的组合来使出各种精彩的技巧。但是由于这些技巧的指令通常比较复杂,所以并不是所有的人都可以掌握。因此,基于这点设计者在游戏中设定了一个技巧键,这样在球场上带球的一方可以根据不同的情况利用此键来做出不同的动作,而此键并不只是能使出单人技巧,在特定场合下一些多人的组合技也是可以轻松使出的,如能利用这一点胜利就在眼前!





评价

BLUE

"实况"系列确实有着不少精品,对于喜爱足球的玩家来说,本作不容错过。原创选手的制作以及转会等设计,令游戏更具吸引力和生命力。

8

DRAGON

KONAMI的实况足球系列我一直十分喜爱,其特有的手感让人仿佛真正在踢球。此次给土星制作的本作,从画面和资料上来看,应该是一部优秀的足球类游戏。

8

FOX

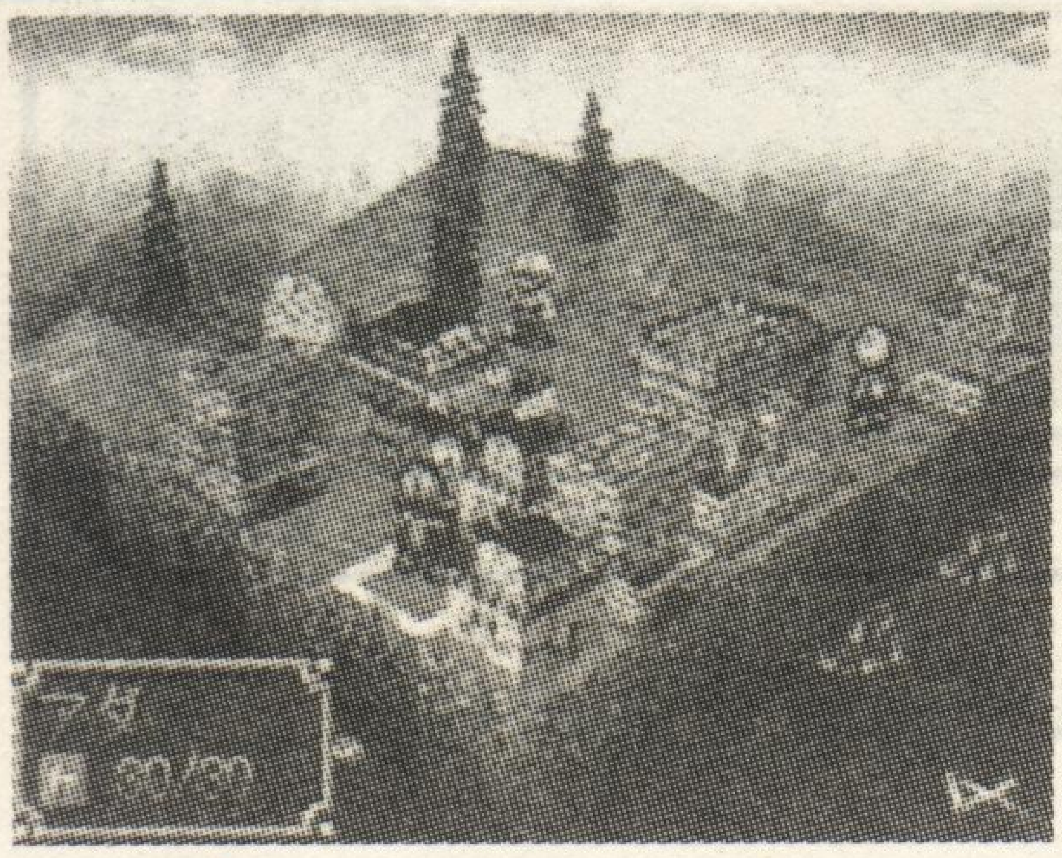
KONAMI首次在土星上推出的实况系列,从画面来看相当不错,可足球游戏重要的是手感,只有等发售时才知道。

8

E·T

KONAMI在此游戏领域真可以说是天下无敌,从SFC版的实况系列到现在的次世代,它都能以精彩的游戏内容以及决好的操作感来吸引玩家。

9



SOLO CRISIS

厂商:QUINTET　机种:SS　类型:SLG　媒体:CD-ROM　发售日:98年1月22日

体现天神与恶魔战斗的正统模拟游戏。

STORY

在大地还只是一个时，神把许多恩惠给予了地上纯洁的人们，而人类则在天神恩惠的沐浴下过着太平的生活，但是随着人类数量的增加，一些人的心中产生了污浊的东西，而心被污染的人们对天神有了不敬的举动，他们咒骂天神对人类有太多的限制。

天神在这种情况下为了把不同的人类分开，使大地上只留有纯洁心灵而把那些带有污浊之心的人逐放到大地里侧，并且使他们失去了建造家园的方法，而大地里侧是个不安定的场所，这就使得这些人的生活极为艰苦。而天神正是要用这种试练要挽救他们的心灵，但是被放逐的人们不但没有改变而且开始诅咒残酷的命运，并且在心中产生了恶魔。而恶魔给予了这些住人魔物的形态，并且教会了他们建筑坚固的家园的方法。

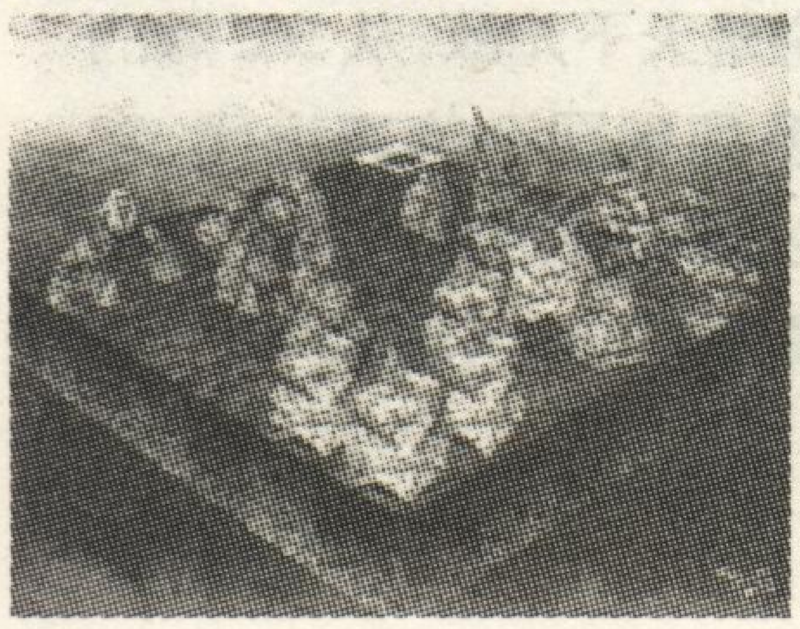
由于领悟到这样并不能改变这些人的命运，天神开始了一系列拯救计划。神在表世界中选出了一位神的代表与恶魔抗衡，而另一方，恶魔也选出自己的代表与天神对抗，到底世界最后将由谁得到呢？

最终任务是实现表、里世界的统一

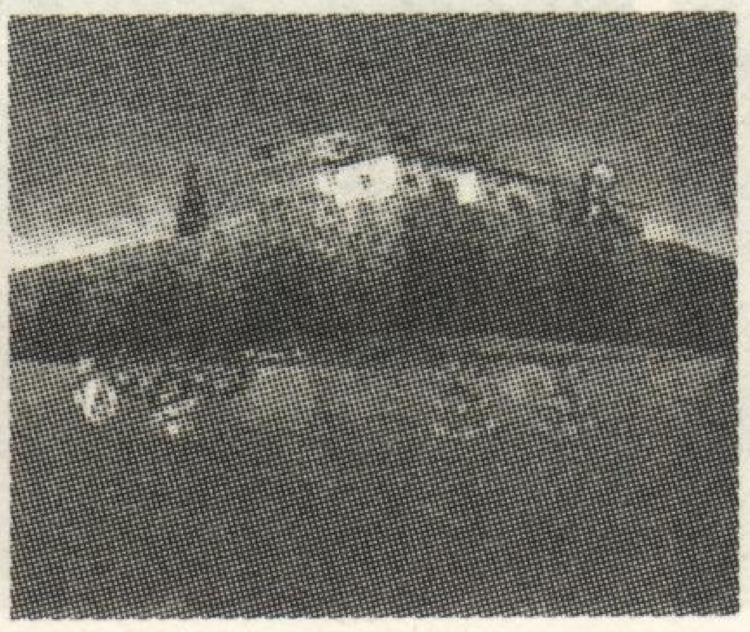
游戏是以破坏里世界的恶魔之神殿的清版型SLG游戏，在游戏过程中作为神之使者的你要带领神之部队将里世界的恶魔全部击败，并且完全制霸表与里两个世界。由于恶魔通常比较厉害，所以在作战中需要奇迹的力量，奇迹在使用时需要特定的咒文。在里世界通常是无法出现奇迹的，除非你破译魔物的语言，只有这样才能在里世界出现奇迹，奇迹的发动需要一定量的SP数值，而效果极大的奇迹消费SP的量也会增多。而魔物语则是里世界唯一通用的语言，而游戏中对魔物语的推测及理解是相当重要的，如能及时破译其密码对作战会有极大的帮助。在作战地形的灵活动用也会为你带来意想不到的效果。



游戏中人物的职业有许多种，而且这些职业分别都有三个阶段，在每升一段时持有该职业的人物的能力就会相应的提高一些，当职业等级到达极限时我方的部队将发挥它最大的功效。







评价

BLUE

本作自公布至今已有相当长的时间，在各期日本资料上一直有着本作的开发进度介绍，由此可看出厂家是很下功夫的。从画面上看其素质属于中上水平，不知其难度如何。

8

DRAGON

是一部SLG作品，单从目前公布的游戏画面来看，本作水平一般，希望能在难度上有所提高。另外游戏的故事背景十分吸引人，到时应该可以玩一玩。

7

FOX

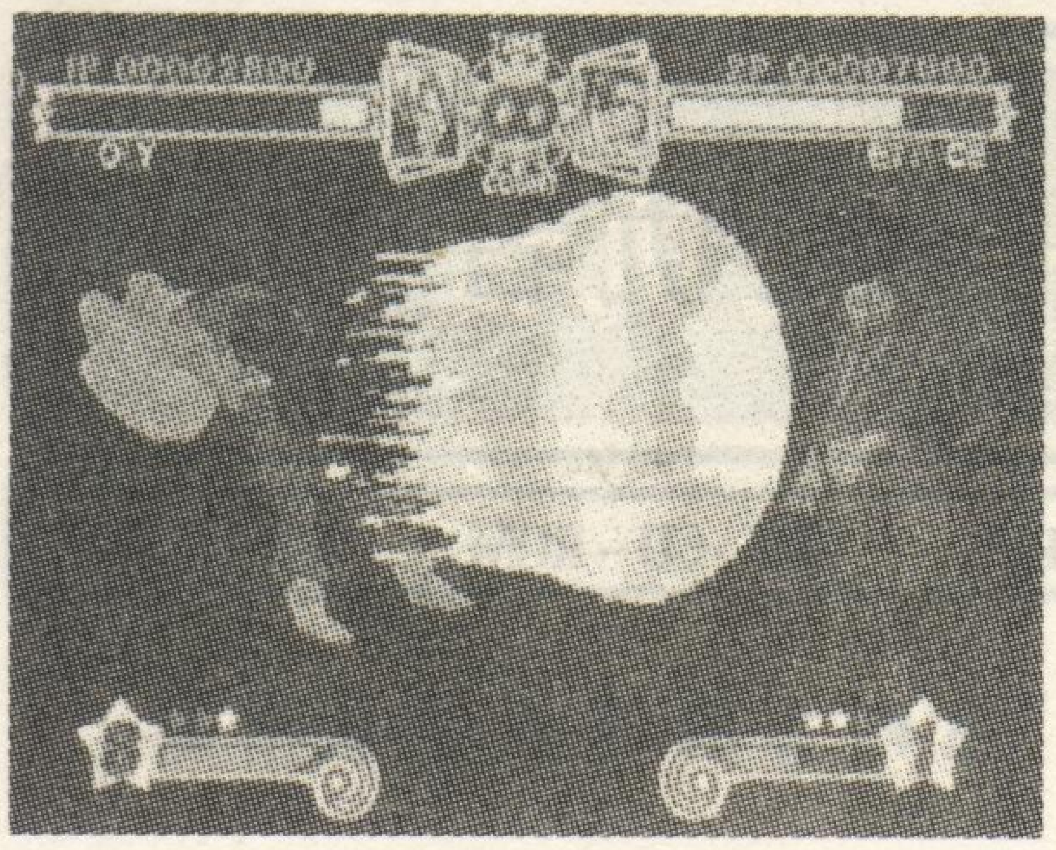
这款游戏可以算是另类游戏了，但主要还是以SLG为主，画面并不太吸引人，只有靠系统和可玩性来作文章了。

6

E·T

游戏是以天神与恶魔之间的战争作为主题，从画面上来看有些“FFT”的影子，但在系统上却与之完全不同，但愿此游戏可以成为另一个类型的“FFT”。

7



超级阿斯特拉之星

厂商:SUNSOFT　机种:SS　类型:格斗 ACT　媒体:CD-ROM(扩充 RAM 对应)　发售日:未定

发生在异世界的不寻常战斗,也是一款极为新颖的格斗游戏。

STORY

LONG LONG AGO……造物主创造了美丽的"阿斯特拉世界",在这个世界中气候环境以及生态平衡都在良性地循环着,这里所有的种族也是统治这个世界的人们都有着奇异的飞行能力,由于在此有传说,谁得到"阿斯特拉之星"的力量谁就能得到永远的幸福,而这颗幸运之星也是世界的守护神。于是围绕着幸运之星世界上8个国家都派出了最强的武士通过比赛来证明谁才是"星"的拥有者。一场惊天动地的大比赛就此拉开了序幕……

LETTUCE

从外表看就知是一个很酷的少年,同时十分热忠冒险是中部国家的第一英雄。

MARON

居住在空中神殿的天使族成员,是个丘比特型的人物,其必杀技十分浪漫。

FOOLY

暗黑街的干部,有着冷酷的性格,是个恶魔式的人物其通常攻击就具有连续特性。

SAKAMOTO

继承了鬼之血的人,极富正义感,东部国家的第一勇士,其必杀技多为乱舞系。

ROUGE

是北部国家妖精族的成员,对大自然有着强烈的感情,她的攻击多为冰雪类型。

COCO

西部都市的王子,十分受国民爱戴同时也是该国的第一战士,远距离攻击是他的特点。

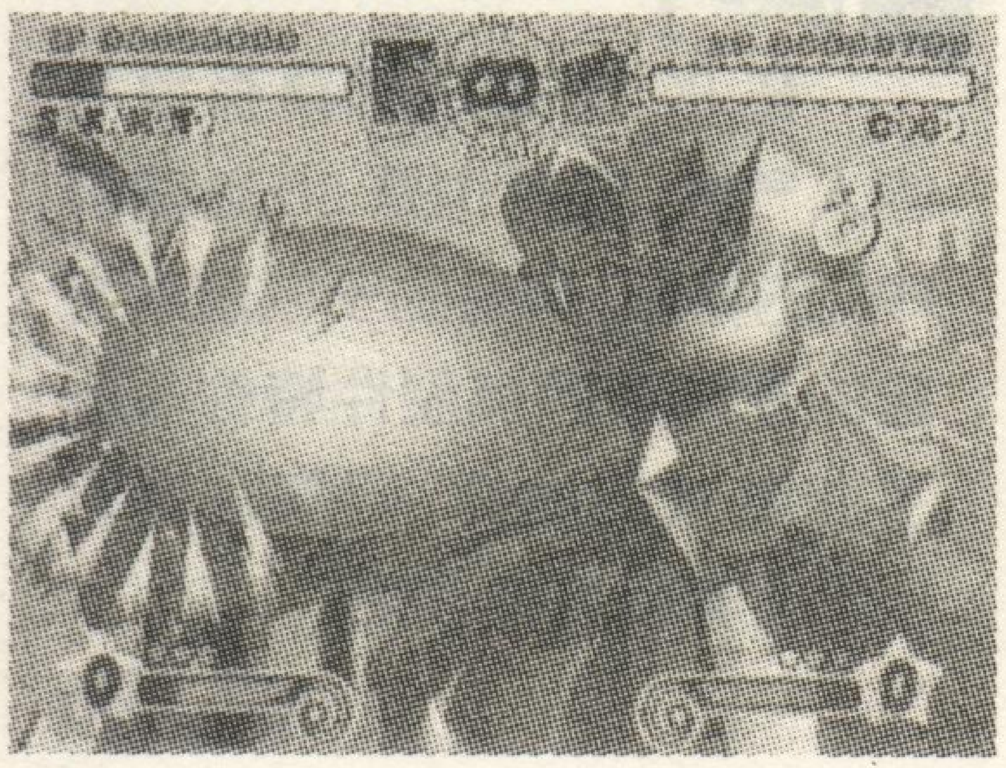
STELLA

居住在森之国中传说的魔女,其年龄超过了1000岁,是个知识极为广博的人。

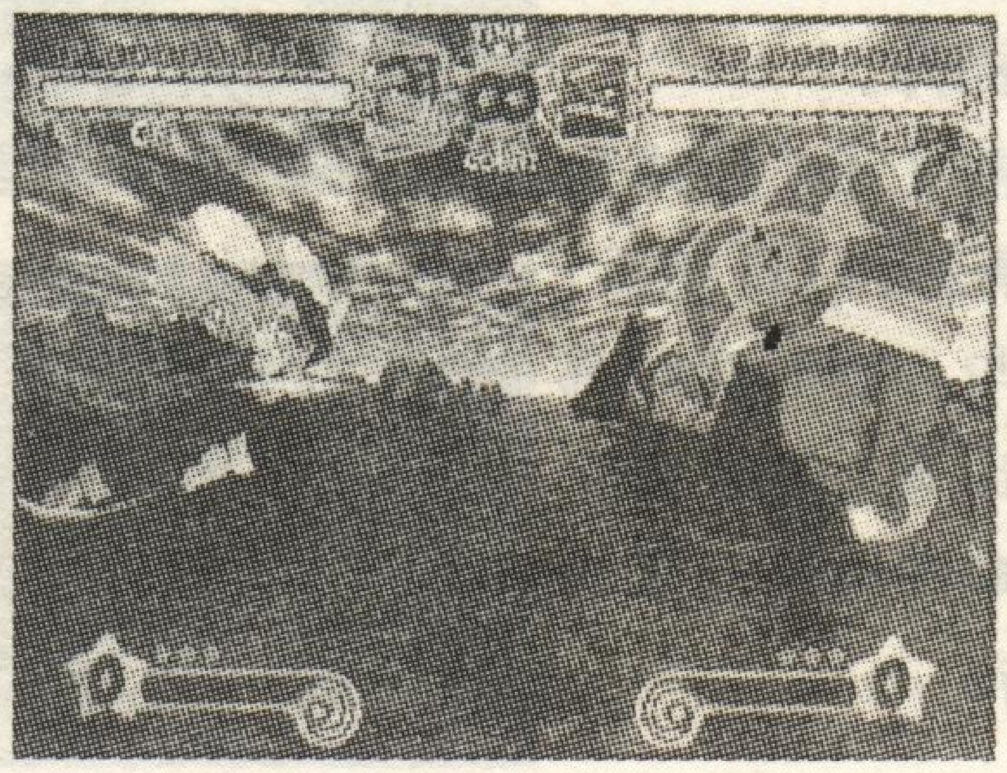
CUPA

幼年时就被称为是天才的战士,在南部岛的部族中具有NO.1的实力。

游戏的特点是每位角色都拥有的飞行能力,因不是在地上格斗所以系统与以往有所不同,而在招数上也采用了极为简单的设定,如必杀技不用繁索的指令,只需按固定的两个键即可。这对于不擅长格斗的游戏的人来说是一大喜讯。



浮空对战!



评价

BLUE

SS上的格斗游戏真是很多呀,本作是否属于那种能激发玩者斗志并考验其手指的灵活性的上乘作品呢?恐怕未必,但其另类的格斗风格倒也能吸引部分拥护者。

7

DRAGON

土星的动作类游戏一直受到好评,这部作品人物的形象设计有些逗笑,可是必杀技却很华丽,应该是值得一玩的游戏,不过此公司的ACT类游戏制作水平我们还不很了解。

6

FOX

又是一款利用加速卡的格斗游戏,人物设计比较卡通,而格斗起来却非常华丽,制作公司在制作对战游戏时并不太有经验。

7

E·T

此游戏的系统设定十分少见,在印象中只有SFC版的"超兄贵对战"与之相同,但因开发者令其操作指令得以简化,因此即便是对格斗游戏不善长的玩家也能容易掌握。

6



巫师冒险——复仇者

厂商:SIR—TECH	机种:SS	类型:AVG+RPG	媒体:CD-ROM	发售日:未定

由个人电脑版移植的"巫术"系列冒险游戏的最新篇。

身为巫师的你又开始了新的冒险旅程

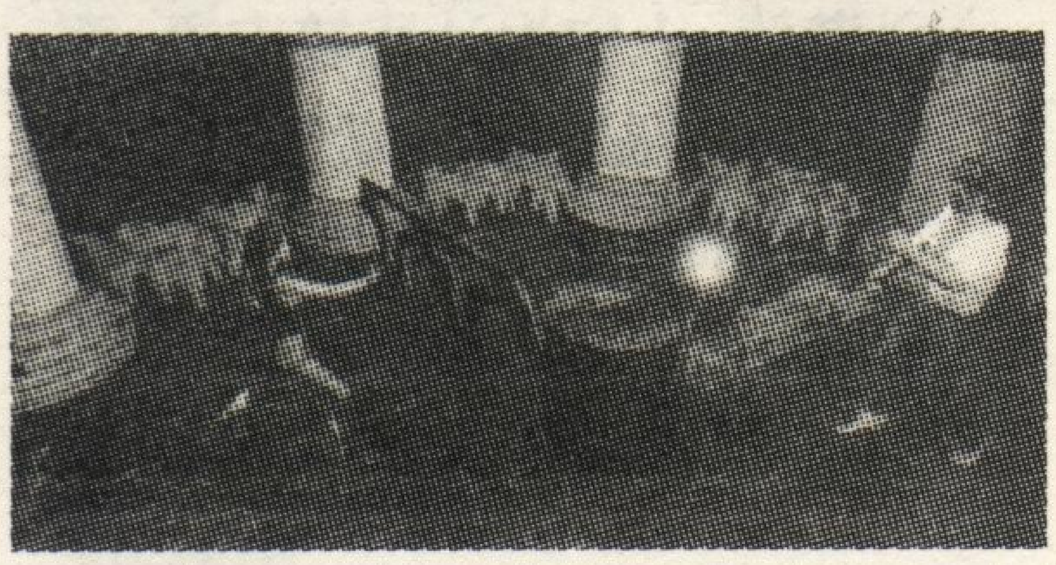
当今天的玩家沉迷在各式各样的3D游戏中时,大家可否想到开创3DRPG游戏的始祖吗?不错!是"巫术"系列。由于"巫术"系列开始开创了以3D为视点的新型RPG,所以无论当今的3DRPG多么精彩,"巫术"系列的诞生是功不可没的。从个人电脑到当今的家用游戏主机都可以看到这个系列的身影。而如今她还不断地推出各类型的续集。今次向大家介绍的是以3D作为视点的探索型的RPG,而此游戏是"巫术"系列中极具特色及个性的。



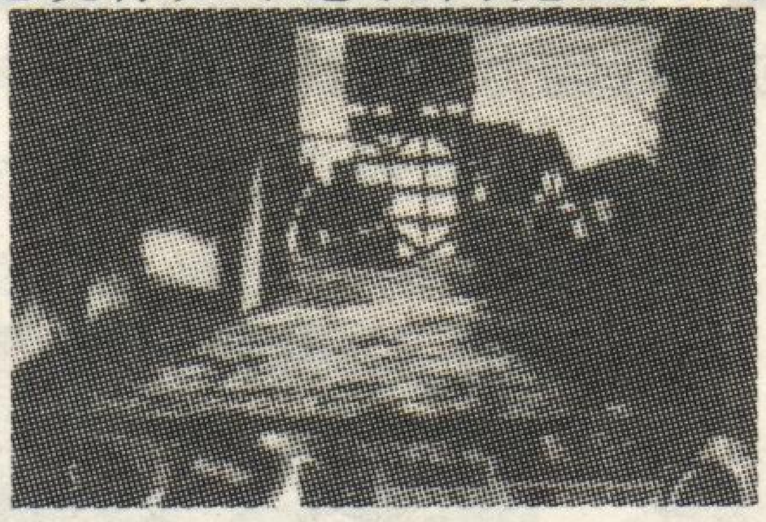
游戏的主线仍然以解谜形式出现。而谜题的重点也会在冒险的途中陆续登场,由于加入了冒险要素,所以此游戏一改以前的多人形式,游戏中只有一个人去进行探索,移动时不用说就知道是以3D视点表现,当主角遇到各类新情报时,画面上会有不同的窗口出现为你提供资料。

3D迷宫中等待着你的是巨大的危机





由于游戏描写的是剑与魔法的世界,因此冒险途中你会了解到代表着古代文明的各种有趣的传说。而对这些古代文明宝藏的探险就是你的任务。随着游戏不断的深入你会了解到更多的事情,而遗迹中各样的敌人也会疯狂地阻止你的前进,打倒他们你可得到经验值以提高能力。在此有一点向大家说明,由于敌方的角色中有魔法系与格斗系之分,所以打败不同类型的敌人会使提高不同的能力值。也就是说你如果想提高魔法力则必须击败魔法系的敌人,这样才能提高你魔法经验的积累。当你击败魔力极高的敌人时,你的魔法力会有质的飞跃。看来大家在练级时要特别注意能力值的搭配提升。



游戏的各类背景画面大多是以静止CG形式出现,但在重要事件出现时会加入相当精彩的CG动画,不但如此就连与人物对话时都会有CG动画出现。大家在玩的同时又能领略到电脑动画的风彩,真是不错!





评价

BLUE

"巫术"系列的每一作都令玩者晕头转向,本作不知是否也会如此。3D迷宫依然是那么巨大,一道道谜题依然是那么繁琐,提到它时我的头也依然是那么痛。

6

DRAGON

此类游戏拥有一些固定的爱好者,虽然是老牌的RPG系列,而且制作水平也比较高,可是国内对此类游戏的评价一直不是很好,希望本作能够得到国内玩家的好评。

7

FOX

是典型的美版电脑游戏,所以对于国内玩家来说并不算太受欢迎。不过对于那些想买电脑的玩家们来说可以先尝试一下。

6

E·T

在PC与此系列具有很高的人气度,同时也是3D迷宫类RPG的鼻祖,但是由于以前所发售的家用版因其硬件特性限制了此游戏的发挥,但愿在次世代机上有良好的表现。

6



SAVAKI

厂商:CYNUS　机种:SS　类型:对战ACT　媒体:CD-ROM　发售日:98年2月

真实体现武术精髓的对战游戏。

集结了世界上众多流派的武术大会

游戏中你要在7个流派中选择一名选手与其它对手交战,这些流派中有的重视拳技,有的重视足技,有的重视速度,有的重视力量,有的在各方面则十分平均,以上的种种表现都忠实地再现了世界各地武术的技法。大家可能对3D格斗游戏有一个共识,那就是在对战中如能以极为迅猛的连续技击中敌人,那么胜利就非你莫属,但这种连续攻击的难度往往是比较高的,如果一但熟练掌握并在实战得以应用,那么你就将成为此道的高手,因此通向高手的艰苦之路也是格斗游戏的魅力所在。

空手: 以空手将牛杀死而成名的大山倍达,在实践中领略了许多空手的精髓,在比赛中他的连续攻击会有一击必杀的恐怖力量。

泰拳: 是泰国武术中最强的流派,泰拳的最大特点就是选手使用关节攻击,而泰拳的精华也多在关节攻击中体现出来。

传统空手: 被称为空手并由冲绳古武术演化而来的流派,由于历史的演变使得技法在很大程弃上受到当时中国武技的影响。

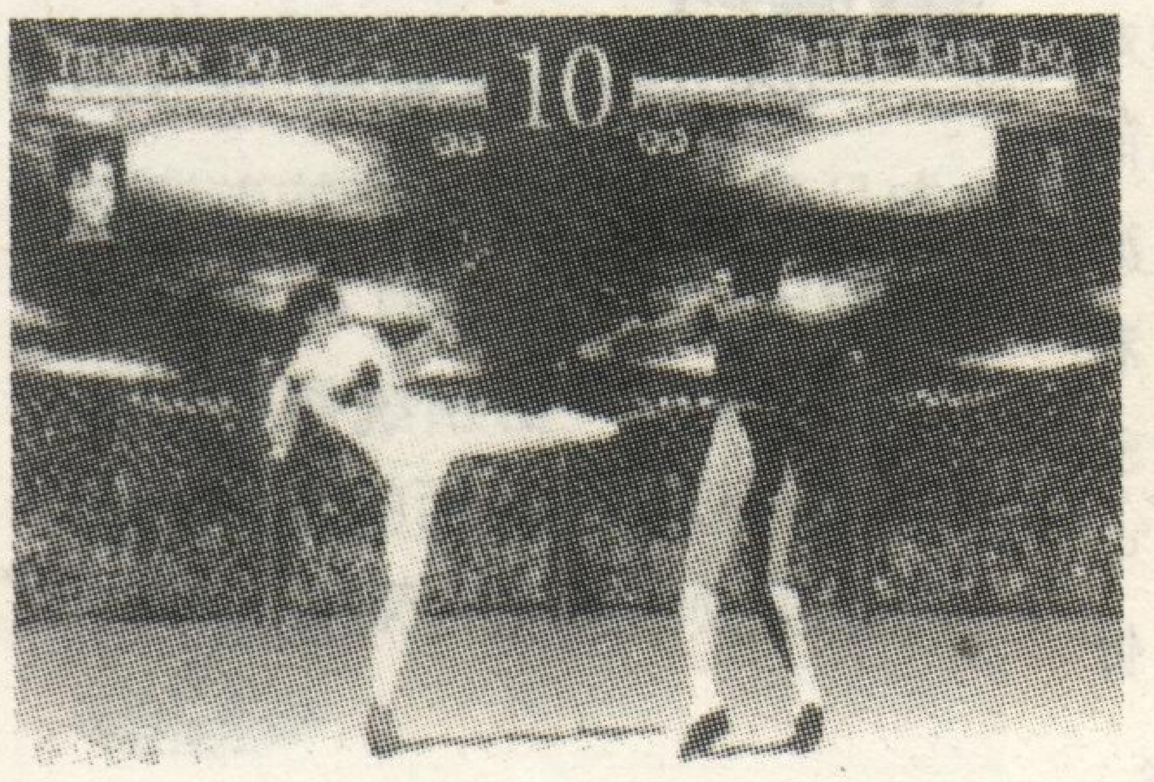
自由博击: 它所体现的是选手的临场发挥能力,基本上只要在规则的充许之内的技法都可以使用,是个技法博杂的流派。

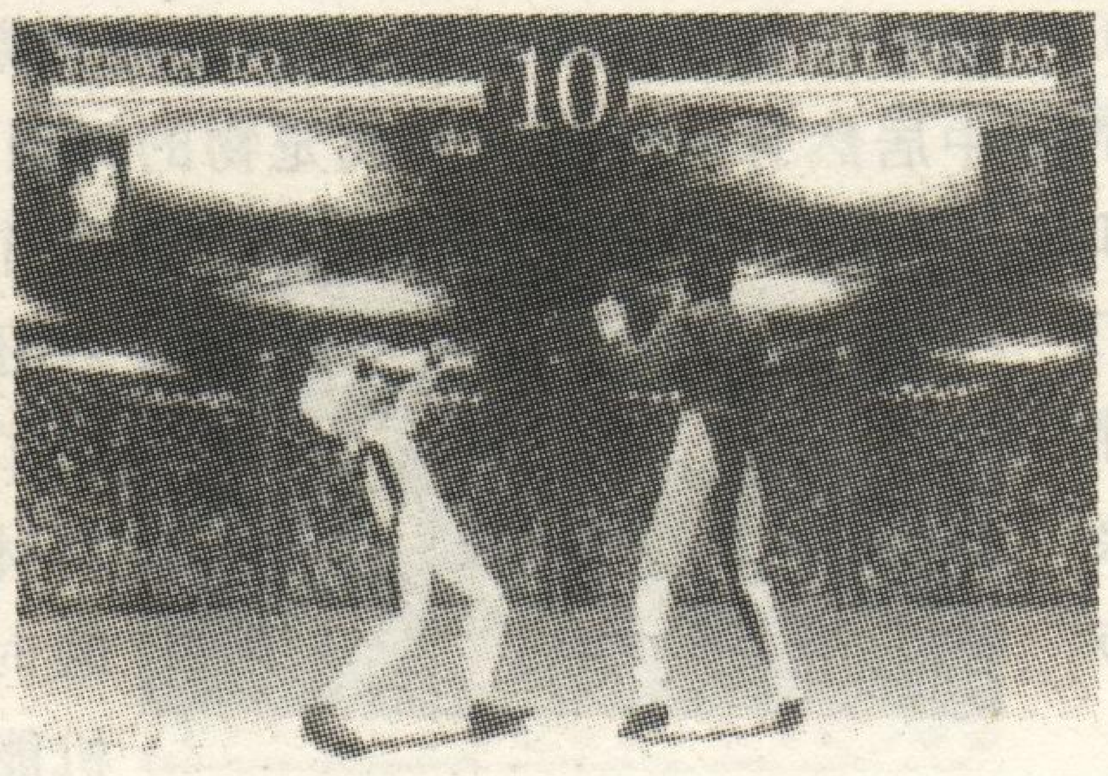
跆拳道: 有着优久传统的韩国国技跆拳道,它的攻击基本是在以腿来发动,而且具有极强的连续特性,因此被人们称为"腿部拳击"。

截拳道: 由香港著名影星李小龙所创,它所追求的是攻击的高效率与高技巧,而且速度极快,是一种综合性的技法,它能充分体现中国武术的精华所在。

拳击: 是现代体育中传统的项目,而业余式拳击还被正式列入奥运会比赛项目内,此运动在欧美地区极为盛行,亚洲方面则相对比较落后。

具有代表性的七个武术流派





评价

BLUE

各大厂商纷纷投入到3D格斗游戏的制作中来,不论是红透半边天的大作,还是籍籍无名的小游戏,一齐拥入到次世代主机上来,以我看本作不玩也罢。

6

DRAGON

3D对战游戏虽然很多,称得上精品的却了了无几,这部作品可不能称得上精品。而且题材也与街机的"武术"有些重合,所以……

6

FOX

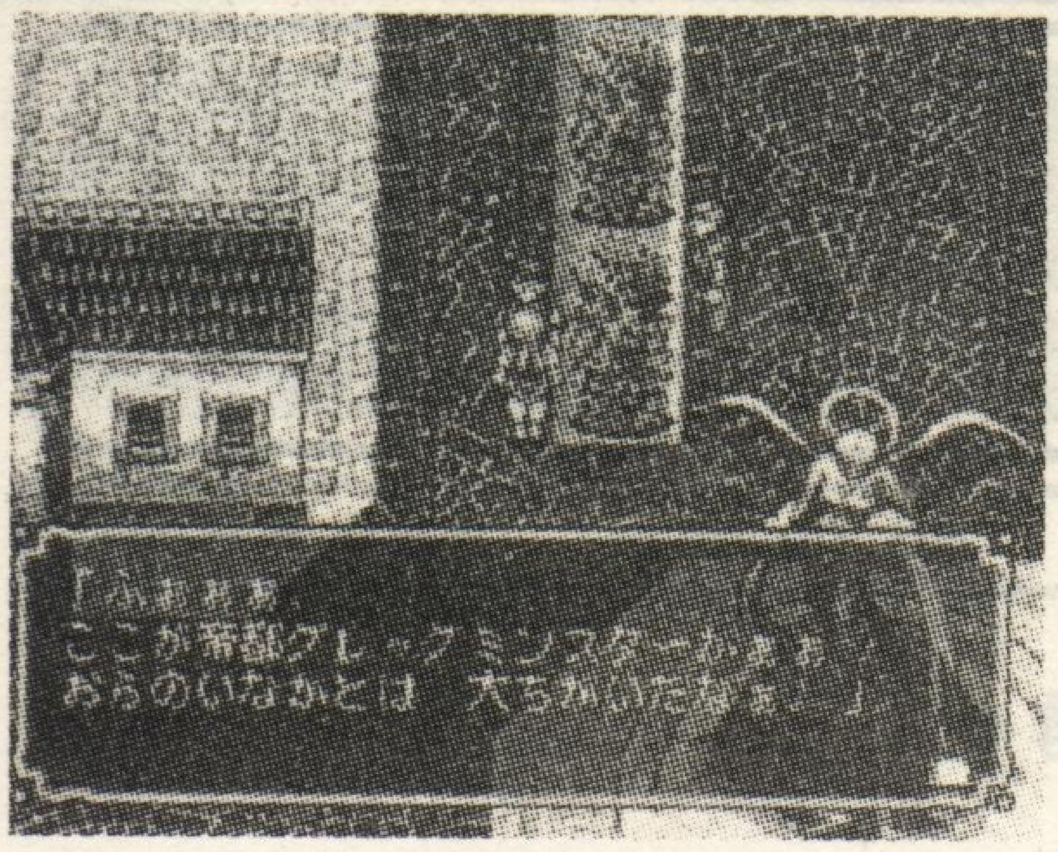
又是一款很烂的3D游戏,公司又并不出名,游戏画面也很一般,离发售日期还有一段时间,希望还会有所改进。

6

E·T

虽然现今3D格斗游戏成为大热门的话题,但是精彩的作品却不是很多,制作此游戏的公司虽然第一次听说,但愿它能制作出与"VR"系列、"铁拳"系列不相上下的作品。

7



幻想水浒传

厂商:KONAMI	机种:SS	类型:RPG	媒体:CD-ROM	发售日:未定

著名RPG游戏的SS版即将登场。

追加了诸多新要素的精典游戏

在早些时候KONAMI就公布了此游戏移植土星的计划,但一直没有其开发画面,现在厂家终于公布了一些开发画面,这里出现了画面便是SS版的。现在,KONAMI正在以完全移植为目标地锐意开发中,由于当时PS版在RPG不多的期间引起过很大反响,所以这次的SS在原有的基础上作了一些变更,而且还加入了一些只有SS版才出现的原创要素

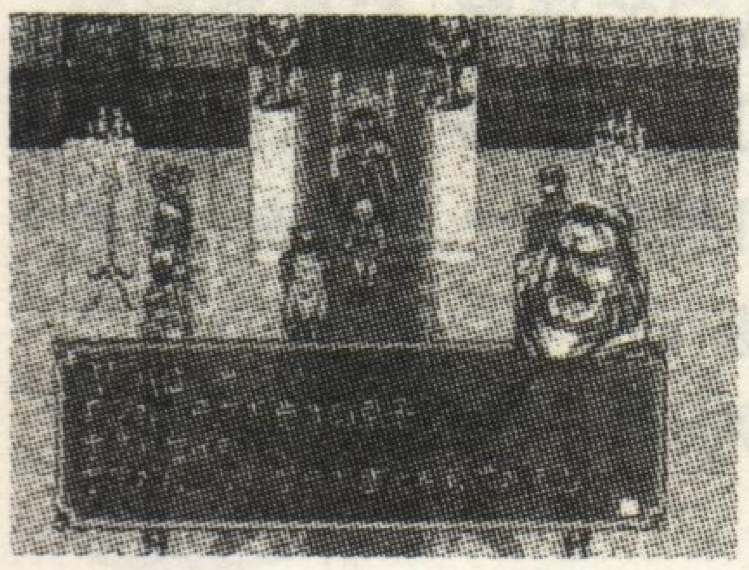
因为游戏在大局上没有多大变化,因此可以说是完全标准地移植了PS版。但在画面表现上无论是在地图画面还是村庄内房屋的布局都有了少许改良,而且在细微的地方与PS版几乎完全一样。战斗系统并没有改变,PS版的战斗方式被完全忠实地移植下来。各种重要战事与特定的战斗方式也基本上被沿续下来。没玩过PS版的玩家这回可以在SS上领略一下此游戏的乐趣所在。在作战画面上由于硬体特性的不同因此多少会有些变化。

SS版的四大新要素

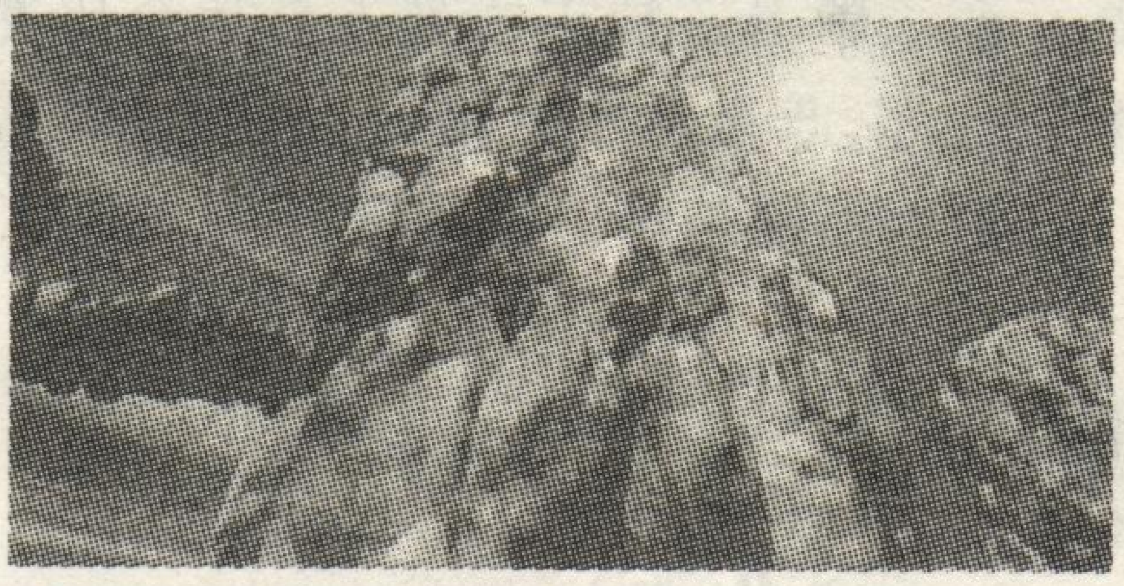
OPENING MOVIE:
SS版加入了新制做的片头动画,所以这次开发人员尽量使SS版的画面能够达到与PS一样的品质。从已经公布的动画片段来看,其素质十分之高,不愧游戏中"幻想"的名称。



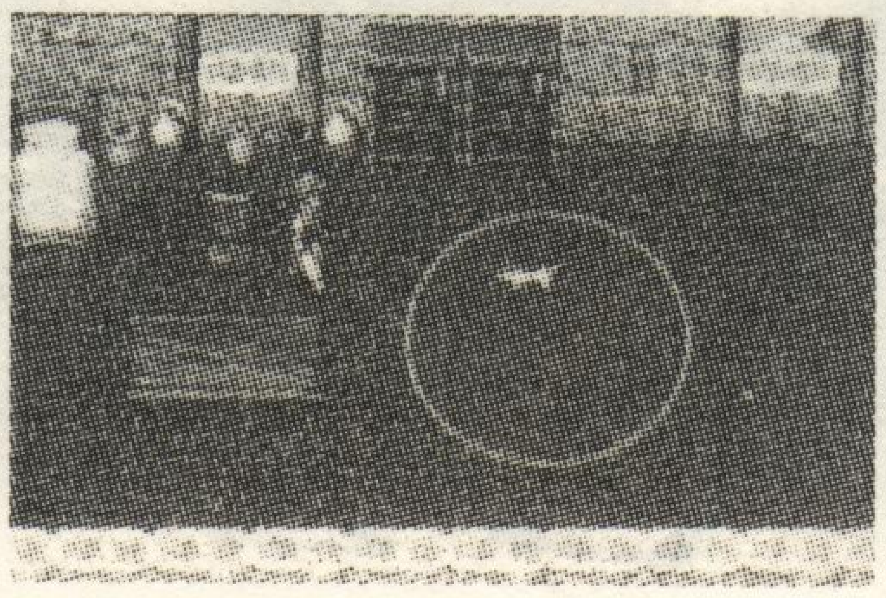
追加的剧情:
在PS版中,主人公收集同伴的数量与"水浒传"一样共有108位。而在SS版中这个数量仍然在,但是由于原创要素的加入使得我们在这些同伴的收集时会有不同的方法。



大本营:
在游戏中,主人公可以把收集到的同伴放在被称为"大本营"的地方。这样,原PS版中那些没有机会上场的同伴可以在此提升等级,这便是SS版中大本营的用途。



新增加的迷你游戏:
经过重新制作的迷你游戏在SS版中仍有出色的表现。另外在迷你游戏中居然有一种类似养成宠物的类型。而这个游戏还利用了SS本体中的时针机能。



评价

BLUE

在PS推出的初期,本作曾是该机种上为数不多的优秀RPG之一。事隔多年,厂家又将其移植到SS上,虽然追加了一些新的要素,但已玩过PS版的朋友是否还想再次尝试呢?

7

DRAGON

曾经在PS上玩过这部作品,本作是比较优秀的RPG,其主题音乐极为优秀,如今移植到土星上还有新的要素加入,看来到时候要重新"温习"一下了。

9

FOX

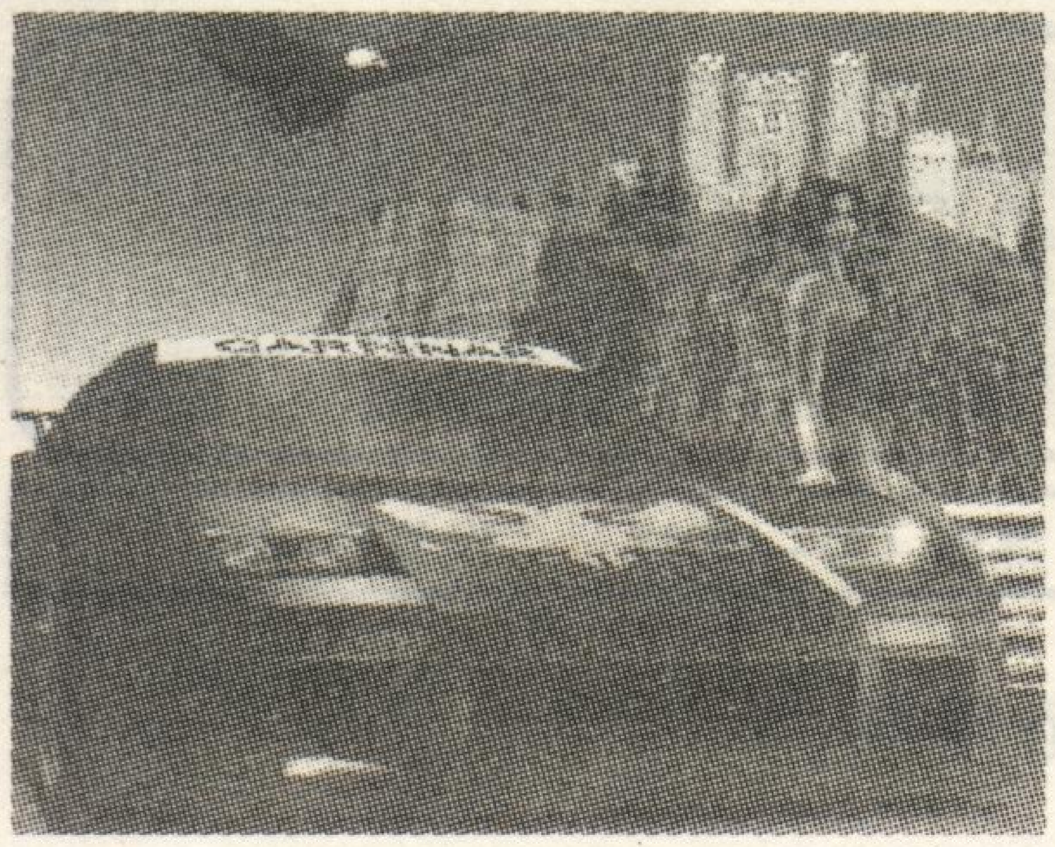
原本发售在索尼上,如今又搬上土星,不知会有什么改动,如果没有变动的话,就不太吸引人了,毕竟索尼马上就要推出2代。

8

E·T

KONAMI并不偏心!这从它为几部次世代机制作的游戏可以看出,此游戏相对PS版作了不少调整,一切系统得到了强化,没有玩过PS版的玩家可以从这里领略到它的风采。

8



SUPER GT 24

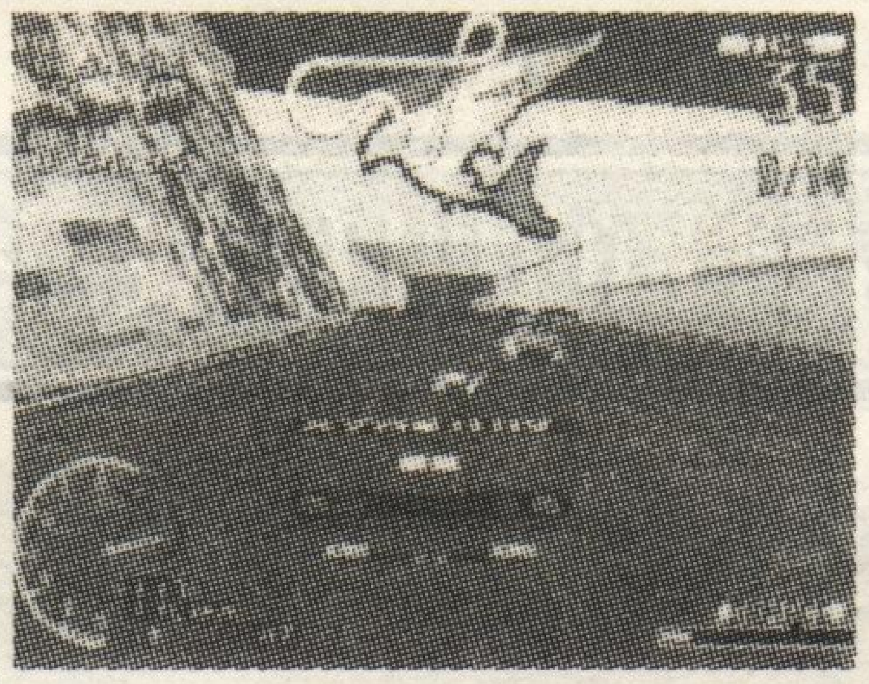
厂商:JALECO	机种:SS	类型:RAC	媒体:CD-ROM	发售日:未定

著名街机游戏的完全移植版,极具魅力!

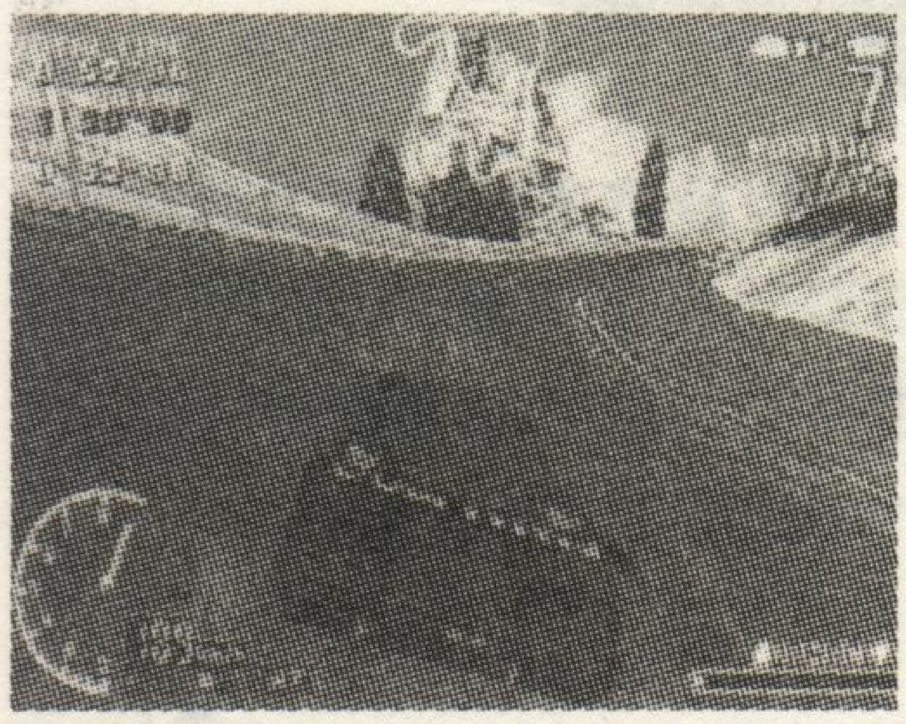
街机版是去年就已登场的。由于其超劲的马力与速度博得了众多的好评,这次 JALECO 应广大玩家要求为土星移植了这个游戏。游戏中各赛车的速度与马力都会给你极大的震撼力,其中引擎最大为 600 马力,最高的车速超过了 300KM/H。大家可以想象一下这种风驰电掣的感觉。另外在游戏中加入了耐久力的概念,各种车辆在行驶时大家可以从画面的右下角看到耐久力数值的变化,这就要求我们要有更精湛的技术。

游戏中玩者可以在 6 台赛车中选择一部来进行比赛,比赛路线共有 3 种,分别是短程 1 种和长程 2 种,而各路线又分左回与右回两种模式。所以也可以说是共有 6 种赛道。在赛车行进中天侯以白昼、夕阳、黑夜的形式不断变化。各种天侯都有极细腻的表现。在街机版中出现的 4 台赛车这次被完全收录,并且同时追加了 2 台土星版原创车型,这 6 台赛车各有其性能,准备把握赛车性能与赛道之间的微妙关系是到致胜的关键所在。

在高速度的比赛中你的技术能否发挥呢?!



EASY 模式中转弯处有大约 30°的倾斜角度,还有一些立体交差的路段出现,而我们就要在这样的场地下跑大约 5 圈的距离。由于赛道左转与右转分别有倾斜角度的设计,因此初级与中级的玩家可以很快地掌握这种路形,取得优异成绩应该不成问题。



NORMAL 模式比前一种要稍复杂一些,在此会中出现了连续转弯的路段,使得行驶时更加刺激。由于连续转弯处的增多这就要求我们对车体性能以及赛道路形有深入的了解,左转时角度较大是属于较轻松的路段,而右转时不但弯道增多而且转变时的角度相对减小,是很容易撞车的,并且在这种路段下要连续开三圈,这就要求我们要时刻注意车体受损伤程度的状况,过多的碰撞会给总成绩带来不利的影响。

SS 模式中与上两种路段不同的是此中不但弯道多而且还有山间公路的登场,在比赛中穿过隧道时景色不但昏暗而且道路亦比较狭窄,这给比赛增加了很高的难度。左转时弯道、隧道、山间公路并存但路面还算比较宽阔,弯道的角度也还说得过去。而在右转时连续弯道开始增多,弯道的角度也不尽相同,路面开始变得狭窄,因此在转弯时减速是十分必要的。虽然比赛有些困难但经多加练习后亦会成为高手。



评价

BLUE

在 SS 上有许多优秀的赛车游戏,象《世嘉拉力》至今玩起来仍会爱不释手。但愿本作不会令人失望,让所有土星迷在 98 年再度领略风驰电掣般的快感。

8

DRAGON

赛车类游戏目前恐怕都无法超越“世嘉拉力”的水平,这部作品不知能否对其发起挑战呢?就资料来看,本作制作水平比较高,到时就要看游戏的手感怎样了。

7

FOX

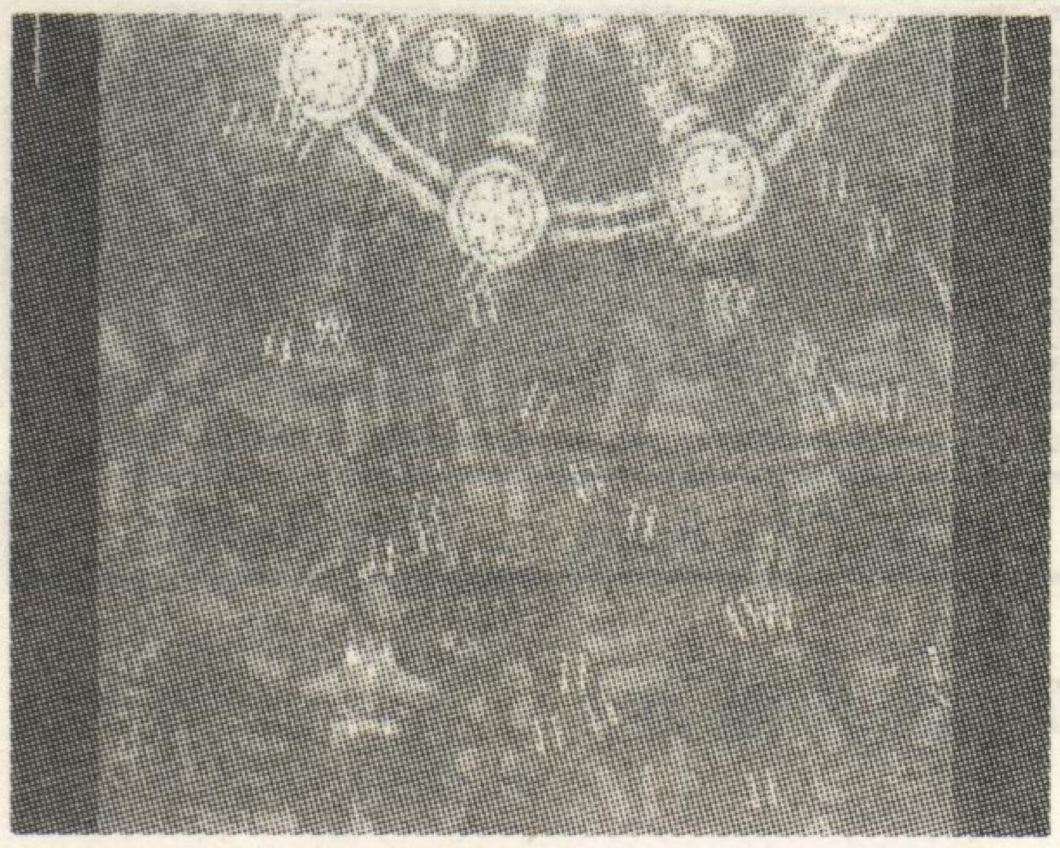
土星上的赛车游戏精典并不多,希望这款游戏会给赛车迷们带来乐趣。从目前公开的画面来看还算不错。

7

E·T

相对 PS 而言 SS 中的赛车游戏有与之截然不同的风格,JALECO 制作的这款赛车游戏,弥补了 SS 在这一领域的不足,如此一来 SEGA 就不会孤军奋战了。

7



BATTLE GAREGGA

厂商:EA	机种:SS	类型:SHT	媒体:CD-ROM	发售日:未定

业务用射击游戏的名作完全移植。



自从“苍穹红莲队”发售成功以来,许多公司又推出了自己的优秀射击游戏,如SQUARE的“独臂战机”、ATLUS的“怒·首领蜂”等都为近期几乎绝迹的射击游戏增添了不少活力。此游戏无论从系统还是画面上都完全地再现了业务版的风采,而且在SS版中还加入了诸多原创要素,使得此游戏即有街机的迫力又有家用机的精巧。

在游戏中还加入了可以令主战机威力提升的副机,在副机的加载上设计者共为其设计了5种不同形式,有的可以进行大面积进攻,有的专注尾部向后攻击,有的可以集中向前方攻击,有的可以向四个方向同时射击,有的则偏重于一个方向。这些不同的设计其实都可以由玩者来操作,在游戏中还会出现一些可以提升威力的宝物,另外,在SS版中还再现了街机版中出现的所有隐藏要素,如隐藏关、隐藏战机等。

评价

BLUE

射击游戏已很难在系统上有什么创新,除了画面更加华丽以外,近期的SHT作品几乎没给我留下什么印象,《BATTLE GAREGGA》又会如何呢?

7

DRAGON

EA公司制作游戏的水平属于中上等,其移植到土星上的“苍穹红莲队”是目前土星中射击游戏的精品,这次由自己完全制作的这部游戏,应该比较不错。

7

FOX

世嘉的主机一直以精典射击游戏多而某著称,这款游戏也不例外是继怒首领蜂后的又一出色的射击GAME!

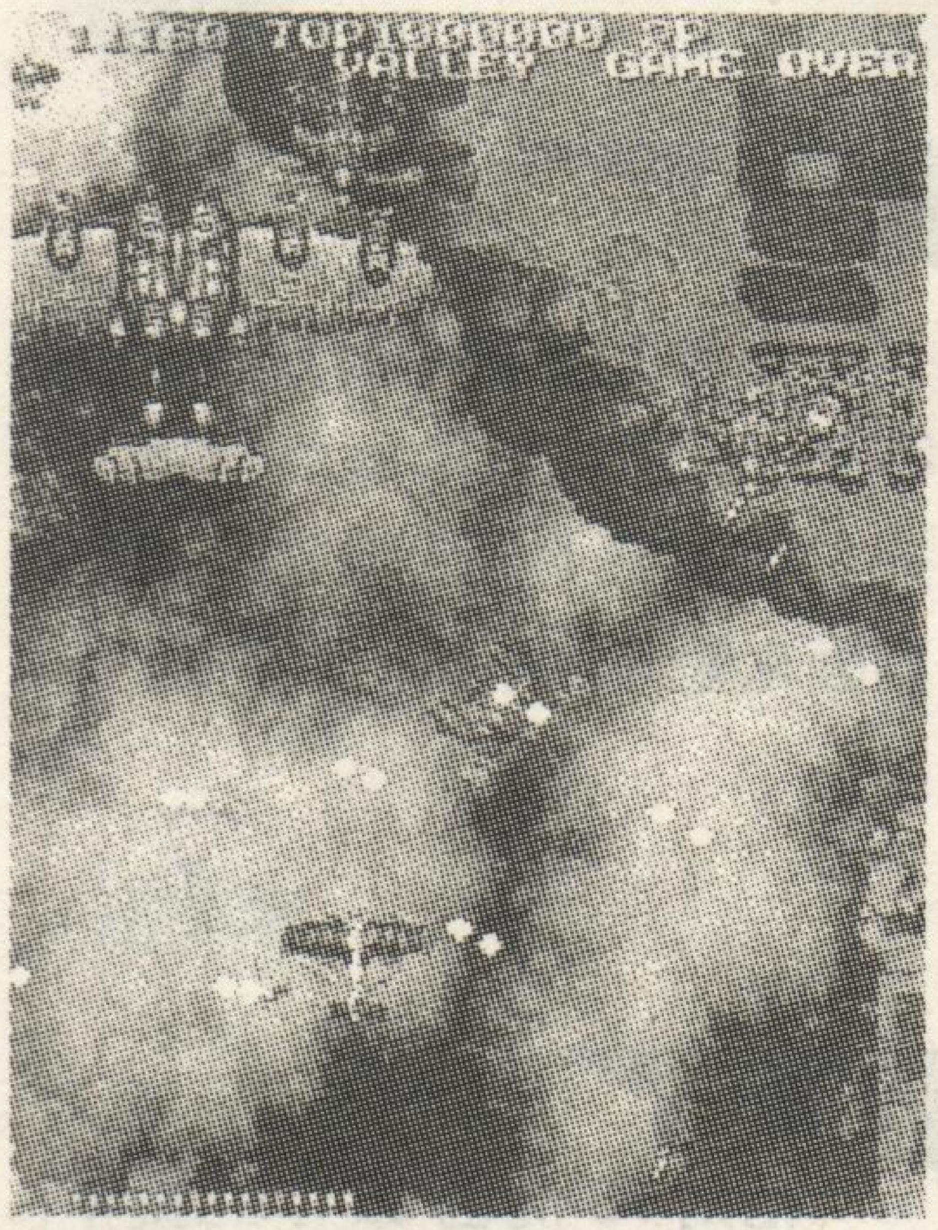
8

E·T

在2D射击游戏欠收的今天,许多厂商都拿出了自己的射击游戏大作,虽然这并不是什么新的类型,但却有着其独特的魅力。

8

游戏中最具代表性的四种战斗机



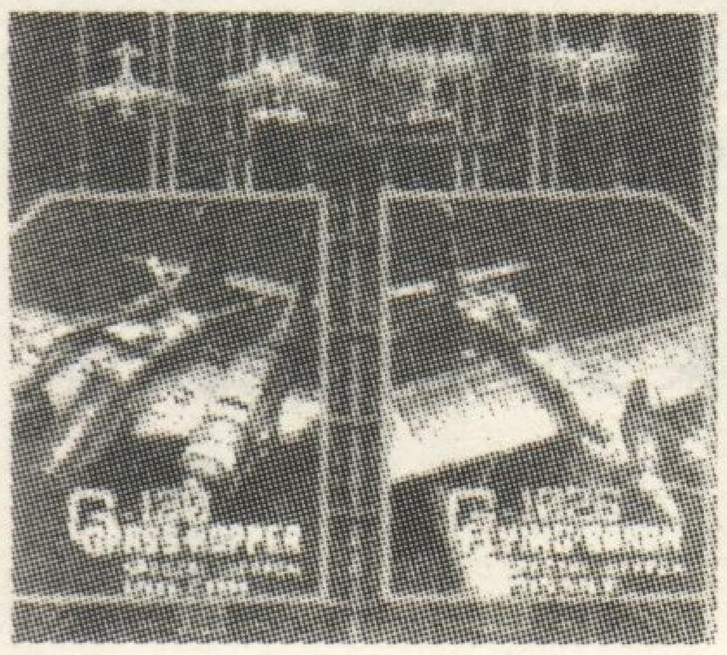
SILVER SWORD:
机动性与火力十分平均,是初玩者或上级者首选的机种,它在各方面的能力都十分优异,掌握它并不困难。

CRASS HOPPER:
其主要性能是对陆作战,且对地攻击十分强劲,前方机炮火力超强,即便是十分坚固的目标也能轻易击破。

四种性能窘异的战斗机

FLYING BARON:
虽然其攻击力较低,但却具有十分卓越的机动性,它所搭载的机炮具有超高密集的火力,因此对其攻击力较低的弱点不必担心。

WILD SNAIL:
本机持有最强的攻击能力,其火力足以击破任何目标,但机动力却是最低的,但其优异的攻击力也可弥补这一不足。



可任意选择自己喜爱的战机



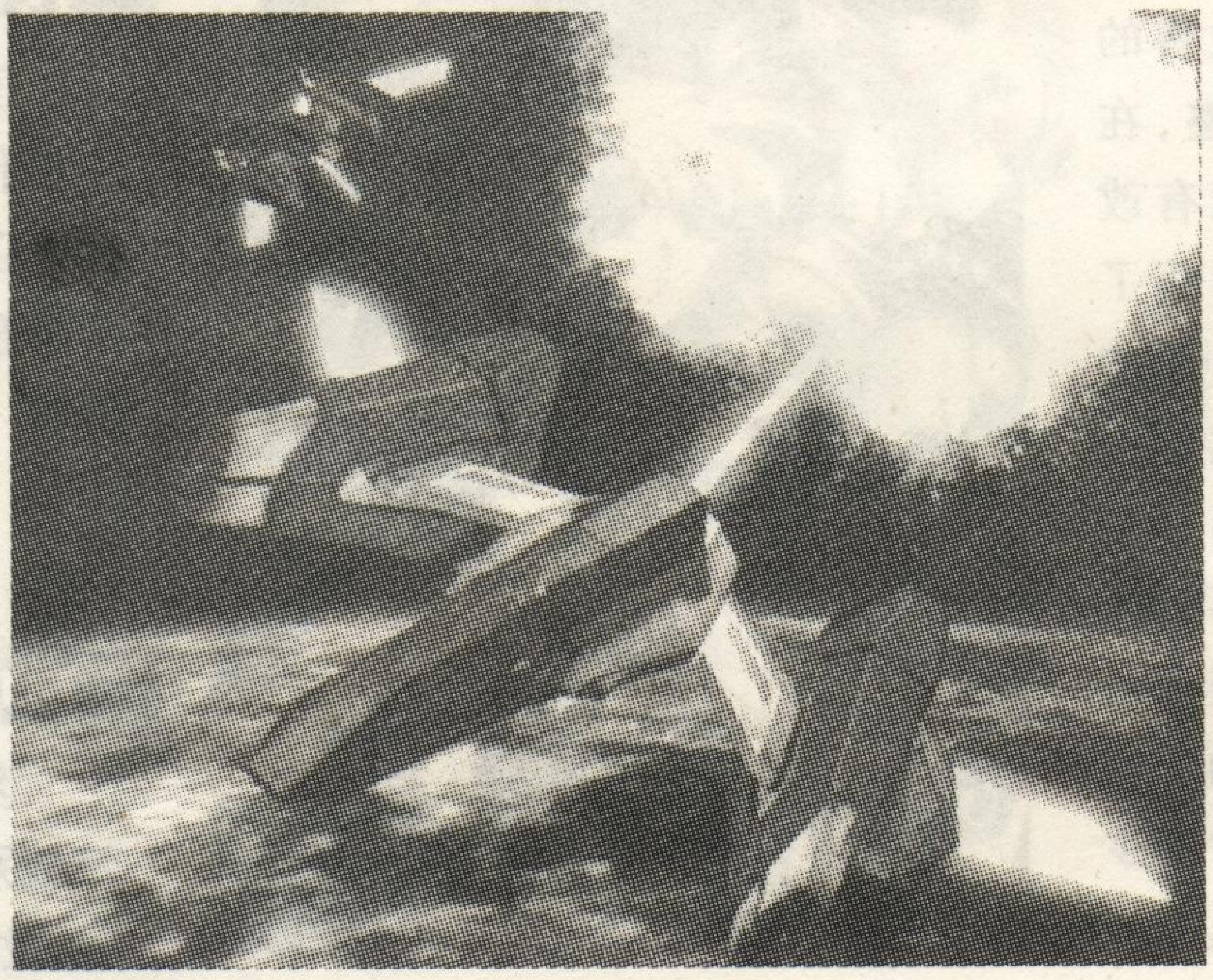
STELLAR ASSAULT

厂商:SIMS　机种:SS　类型:SHT　媒体:CD-ROM　发售日:98年2月26日

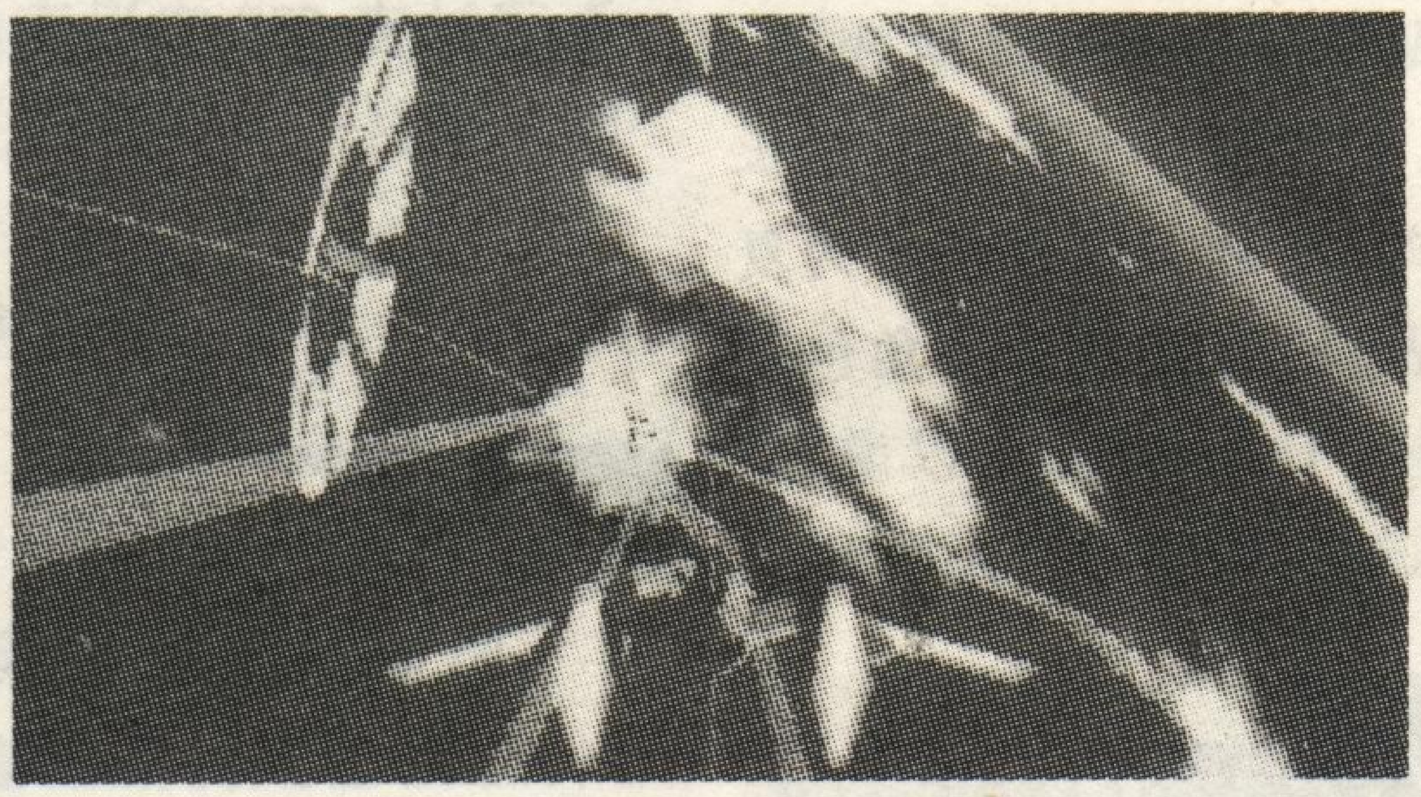
移植于 SUPER 32X 并使之强化的 3D 射击游戏。

使系统及画面得到全面提升的射击名作

此游戏的原身是 95 年 5 月发售的 SUPER 32X 版，但由于当时硬件特性的限制使得这款本应十分出色的游戏并没有达到预定的效果，这次厂商利用 SS 的机能把这款游戏加以强化，使游戏中 POLYGON 的数目得到了增加，并且导入了诸多的 CG 动画，使我们能够领略到在宇宙空间内操纵战斗机的那种感觉。

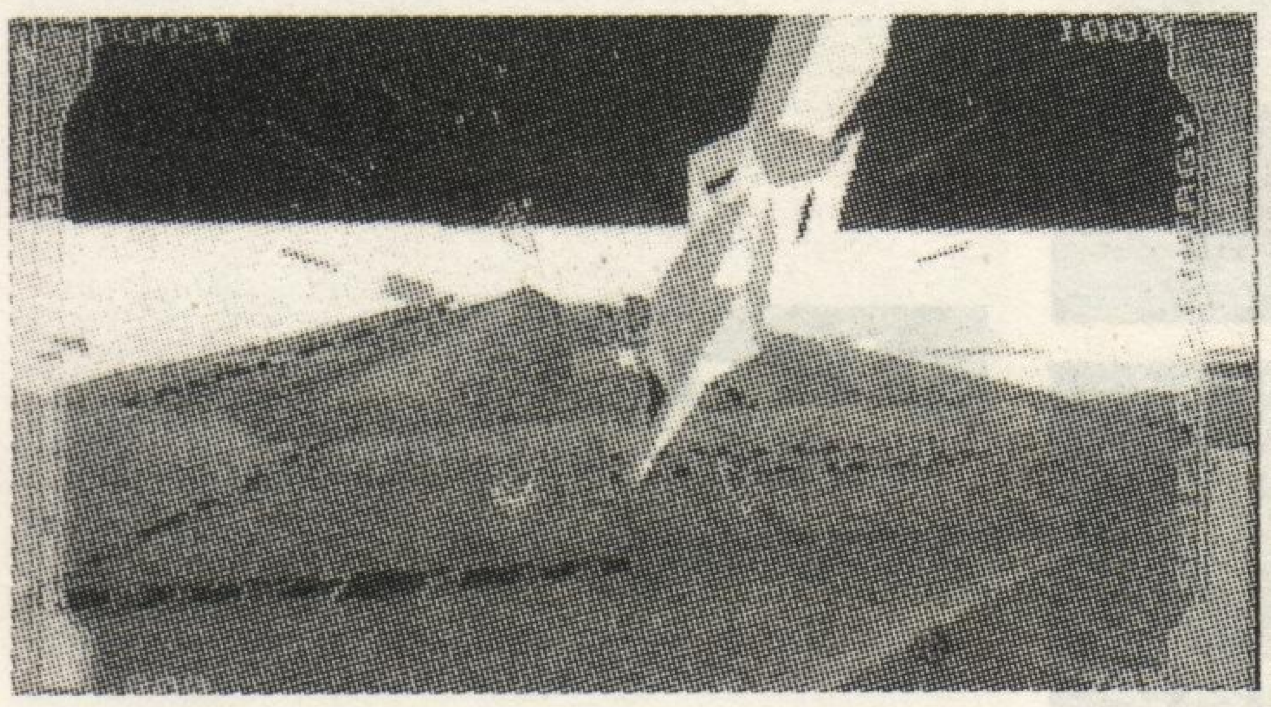


设计独特的二人协力系统



游戏以自机的 3D 主视点来表现，并且可以在宇宙空间内进行 360 度的回旋，在战斗中可以对自机进行加速、减速、回旋以及射击防御等操作，并且在游戏中首次使用的 2 人协力系统，通过 2 人对战机各主要作战部门进行操作，这就要求我们在作战中一定要与同伴有相当好的配合才行。

你可以领略到游戏中那种驰骋宇宙的感觉



游戏中的每一关任务基本是空域内敌全灭、最终目标击破等任务，这些在作战前电脑都会对你进行说明，令你能准确把握战机，使我们在作战中处于不败之地，此游戏在操作感觉上有些象 N64 版的“星际火狐”，但与之不同的是本游戏有着电脑版 3D 射击游戏的操作界面，这对初玩者会有些难掌握，不过一旦熟练了操作系统后那种驰骋于宇宙空间中的感觉难以用言语表达。

评价

BLUE

类似的游戏已有很多，本作是否能够脱颖而出，获得玩家的认可呢？因为是移植自 32X，所以作品在创意方面似乎有所不足。

7

DRAGON

游戏是以 3D 来制作的，加入 360 度回转，如果制作不很优秀的话，会给人以头晕的感觉。从目前资料来看，本作在众多的 3D 射击游戏中，并不算得上佳作。

6

FOX

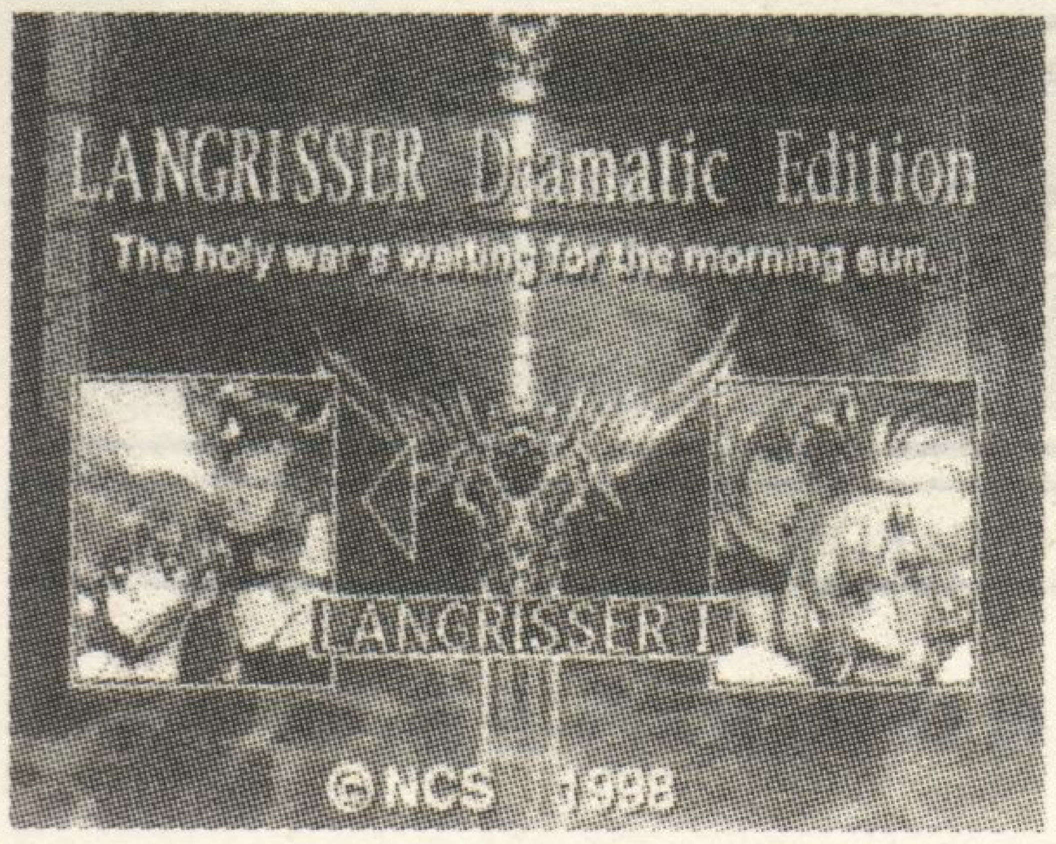
原来是发售在 32X 上，又被移植到土星上，画面效果虽有改进，但仍不理想，相信不会有太多的玩家。

5

E·T

虽然此游戏在 SUPER 32X 上表现得不是十分良好，但是通过 SS 使游戏的画面以及系统得到了很大的提高，绝妙的 3D 立体空间会给我们带来至高的享受。

7



梦幻模拟战 Ⅰ & Ⅱ

厂商:NCS	机种:SS	类型:SLG	媒体:CD-ROM	发售日:98年2月

令人怀念的名作再次登场。

虽不是新作但依然有其独特的魅力

可以说是美塞亚最为成功的模拟游戏系列,虽然在Ⅲ、Ⅳ两代中的表现不尽人意,但此系列依然有其独特的魅力所在,此次即将发售的SS版相对PS版作了很大调整,在SS版中虽然剧情的主线场没有改动,但是在战斗系统上多少引用了MD版(限于"梦Ⅱ"),玩过MD版的玩家应该知道在"梦Ⅱ"中虽然剧情没有分支,但是在士兵的雇佣上采用的是系列中唯一的混合带兵制,这很可能被SS版引用。虽然美塞亚对一切游戏开发细节没有明确的解释,但有一点可以肯定SS版中多少会加入一些MD版的一些要素。





LANGRISSER Ⅰ:游戏内容上没有任何变更,故事仍然以巴鲁迪亚的王子雷顿与王国近尉团长娜姆从王城紧急脱出为开端,讲述了雷顿王子为复兴祖国与帝国之间的激烈战斗。在游戏中各角色间的亲情、友情、爱情都刻画的十分生动,可以说"梦战"系列的人物特点便是从这里走向了广大玩家。

LANGRISSER Ⅱ:在2代中故事的主角正是前作雷顿的后代,游戏围绕着光明、帝国、黑暗三大势力之间的圣剑争夺战,讲述了当时圣剑与魔剑、光明与黑暗之间的宿命对决。在故事中艾尔文、利昂、莉阿娜、捷莉等人的形象深入人心,可以说"梦Ⅱ"是全系列中最为成功的一作。



从SFC版开始"梦Ⅱ"便出现了多分支的剧情,主人公是成为光明的圣者?还是黑暗的使徒?又或是成为天下无敌的霸者?这些不同的结局完全掌握在玩者的手中。





评价

BLUE

虽说是"梦幻模拟战"系列的初代作品,但其水准丝毫不逊于以后的续作,令人怀念。此次移植到SS主机上,没玩过的朋友千万不要错过啊!

8

DRAGON

梦幻模拟战2本人认为是梦战系列至今为止最优秀的作品,此次登场在土星上,而且加入了过去SFC中没有的动画,所以到时一定要购买。

8

FOX

听到这个消息我十分高兴,应为合集的推出使梦战系列在土星上全部登场了,而且游戏中作了许多改进。

8

E·T

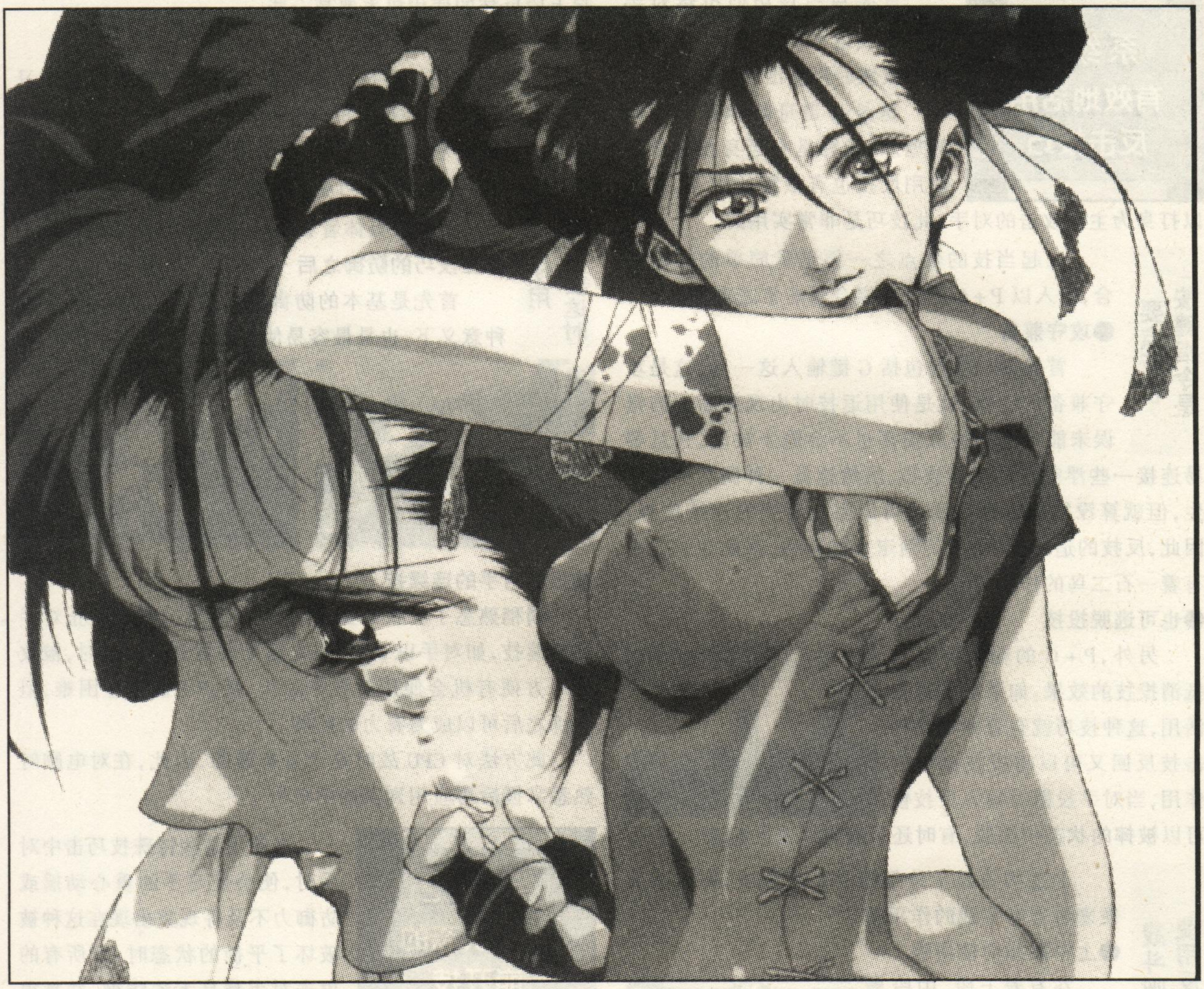
如此一来SS便囊括了"梦战"系列的所有游戏,而且在SS版中还有可能加入了一些原PS版没有的要素,使得此系列能够完整地展现在玩家面前。但愿这并不是终结!

9

热斗出招

HOT FIGHTING

共计格斗出招及系统解析七篇！



特别推荐

武术(ARC)
侍魂 64(ARC)



KONAMI 体现出各流派武艺精华的作品。

FIGHTING 武术

FIGHTING WU~SHU

机种:ARC 厂商:KONAMI 类型:对战 ACT

武术——系统之章

系统 1 有效地活用反击技巧

首先与当身相似也将对手的打击技返回的技术,分为上段与中段然后再使出打击技。

这是与当身防御有着相同的理念,就算是有当身技的角色使用反技也有独特的优点。对于以打身为主而攻击的对手,此技巧是非常实用的。

按键指令是要点所在

比起当技的优点之一便是重简单的按键组合,键入以 P+G 的简单组合是非常之重要的。

●攻守兼备

首先第一就是包括 G 键输入这一点,这是攻守兼备的动作。就是使用返技时出现判断上的错误未能令对手造成伤害也不会陷于被动,并且容易连接一些浮空技之类的技巧。虽然这是一种偶然性的产生,但就算没能准确地反回也可以阻止对手的连续攻势。因此,反技的适当输入,有其判定大的特性,因此在对战中有着一石二鸟的作用。

●也可逃脱投技



另外,P+G 的输入还会有抵消投技的效果。如果对此进行活用,这种技巧就有着即可将打击技反回又可以将投技抵消的作用,当对手投掷时输入反技便可以被摔的状态中摆脱,有时还可获得反击的机会。

使用反技战斗吧!

上述两条是十分保险的使用方法,那么下面便来看看有实践的作用吧!

●上中段如何使用呢



在有着上段、中段之分的武术中反技也有着这样的区别,这里使用反技的条件就要看自己的角色的具体状况而定。因此要熟知各角的性能及反技的性能,才可放心的使用。

那么对方角色的特性及对方的操作习惯也要考虑在内,此上两点都是十分重要的课题,总体而言中段返技比起上段反技的使用机率要高一些。

●使用反技之后的问题

之后便是用打击技展开攻势,对于初学者来说想要习惯这套系统有一定难度的,然后习惯了之后,它将成为使形势逆转的有利武器,因此要努力掌握反技之后如何在有效时间内使用随之的技巧展开攻势。

反击要这时使用

下面便具体看看反技如何才能发挥其作用。

●在技巧的防御之后

首先是基本的防御之后给予对手反击,在这种意义下,也是最容易使出的。





●狙击对手的连续技

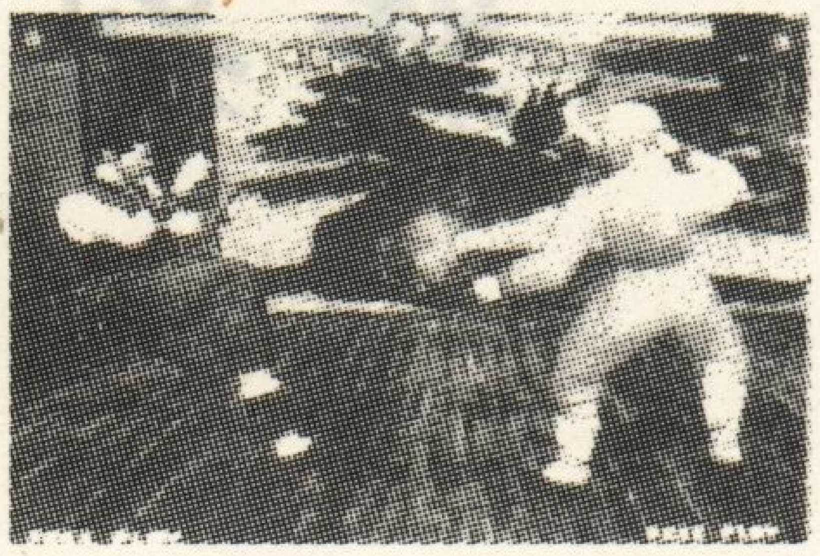
稍稍熟悉了反技的操作后,便可用它来中途阻止对手的连续技,如对手以 PP 攻击之后准备展开连续技时,被攻的一方便有机会使用反技来阻止,最初可能有些困难,但熟练之后可以成为有力的武器。

此方法对 CPU 战时是十分有效的,因此,在对电脑时熟悉掌握后再应用到实战中吧!

系统 2 各种状态的崩开技

当使用某些特殊技巧击中对手时,便会使对手的重心动摇或防御力不及等现象出现在这种被破坏了平衡的状态时,对所有的攻击对手都是无法防御,并且很容易被对手击倒,但这种倒地状





态是可以对对方的追加攻击进行回避的，比如使用前述的反技指令，可以在倒地或被打至浮空时，令对手追加攻击所造成的伤害减弱。所以，被状态崩坏技击中的一方积极地输入(P+G)是有效的补救方法。

状态崩坏后可进行回复

状态被崩坏后，除了用反技指令外，实际上在本节目中快速左右摇杆也可以令状态回复。



虽然这么说但并非对一切状态崩坏时都能通用，有一部分技巧是无法以回复技来回复的。下面就举例说明：

●**下段攻击**：朴刀腿(铁心 ↓K+G)

连掌寸落(星魁 ↓P+K)

●**振落(从上空向下攻击)**：手刀(铁心 ↑P+K)

诸手岩崩 2 段目(椿 ↘P+KP)

●**横向攻击**：连续掌底打(PPPP 刹那)

圆心里掌打(椿 →→P)

但是在以上三种状态崩坏技中也有无法回复的，如反击打击中的横向攻击，以及椿的三角蹴(←←K)等状态崩坏后都是不能回复的。

在对战中可使用的能够回复的组合技包括扑刀腿→上发力(铁心)，连掌寸脚→天仰鸡独立(星魁)这一类的组合都是可以回复的，但如来不及回复便会出现浮空现象。

对应种种状况最好学会按住 G 键左右摇杆来进行回复，这里很显然按住 G 键的意思是回复后能立刻转入防御状态。但要注意不要去撞 P 与 K 键，否则会出现指令判定失误的状况。

总之，无论采用抵消攻击或回复状态等手段，都将有助于被攻击的不剩状况，但要明确地判断及实施才行。





系统 3 COUNTER 是什么呢？



至今的 3D 格斗游戏中经常存在的系统就是 COUNTER 而在“武术”中 COUNTER 也是存在的，而且许多的 COUNTER 打击还有着令对手状态崩坏的作用，因此占有很重要的位置。

与至今为止概念略有不同的『武术』中的 COUNTER。

首先重点确认一下 COUNTER 的意义，一般而言它指的是在格斗中阻止对手的动作，并借势打击的技巧，但在“武术”的场合中这一理念略有不同，它指的是当对于出招中至到其硬直状态解除的时间内，用自己的技术进行打击，都可称为 COUNTER。

当然，不用说也包括阻止对手技巧的成份，而区别在于直到对方技巧结束硬直状态中进行反击，而且不仅仅是打击技的硬直状态中，包括当身，反技等技巧都可以采用 COUNTER 来反击。

在 COUNTER 后出现怎样的变化呢？

这里便设想一下在 COUNTER 时会产生怎样的变化。

●**浮空**

比起勾拳系的浮空技，COUNTER 浮空技会将对手打到较高的高度，当然也可以更方便地展开空中 COMBO。

●**状态崩坏**

在 COUNTER 技中有许多是会造成状态崩坏效果的。而且由于 COUNTER 是抓住对方空门进行攻击，因此使用时会更加方便。

系统 4 起身

3D 格斗的另一个典型要素便是起身，起身时可以使双方的位置关系产生变化，另外起身后双方的动作趋向也会发生微妙的变化，这样便可展开反击、回避等动作。指令大体如下：

指令杆上：作用是向纵深动起身

指令杆下：作用是向前滚动起身

指令杆后：作用是后翻起身

指令杆前：作用是前翻起身

蹴起的指令：P 连打



●**蹴起的危险性**：起身时反击固然有利，但在“武术”中的起身踢腿的判定是很弱，因此很容易便可被对手击溃，而且被对手防住也能造成极大的破绽。

那么，其中的价值又有多少呢？这要看倒下时身体所处的方向及对方正在作何种动作而决定。

●**回复不能**：“武术”的起身系统的另一特征便是无法改变这一动作所需的时间，比如，我们习惯中连打按键或左右摇杆在本节目中都是无法使起身速度加快的。因此，若对方的倒地追加攻击连接的很快就无法进行回避。

唯一可能躲避对地攻击的场合是在角色近身倒下时，这时起身的时间与方位都可能发生变化，但这是场所本身所造成的现象，与回复技巧无关。



响涉

寓意创造、秘传之古武术

固有技		
足刈手刀 ↙P	上猿肘 ↘↘P
背手 ←P	内腕刀 →→→P
虎口 ←→P+K	抱落 ↘G+P

以技巧压制对手

响的连续技若能好好掌握将会成为有力武器，这里要介绍的包括“外袈裟打”、“兄刈手刀”、以及“连击升天肘”三种。

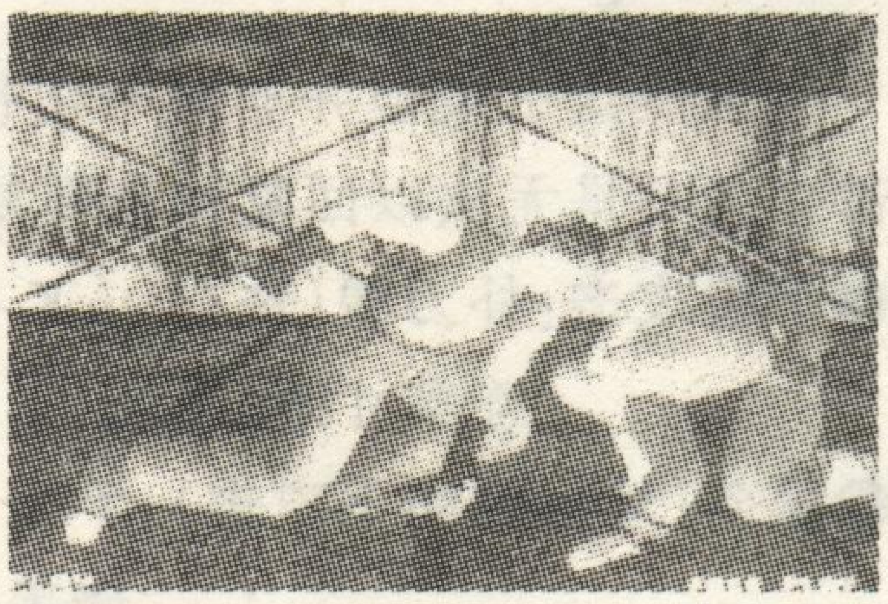
首先简单地说明一下其性质吧，“足刈”是下段技，“外袈裟”是上段技，至于连击升天肘，则是P派生中的连续技，最后的一发是会令对手浮空的。



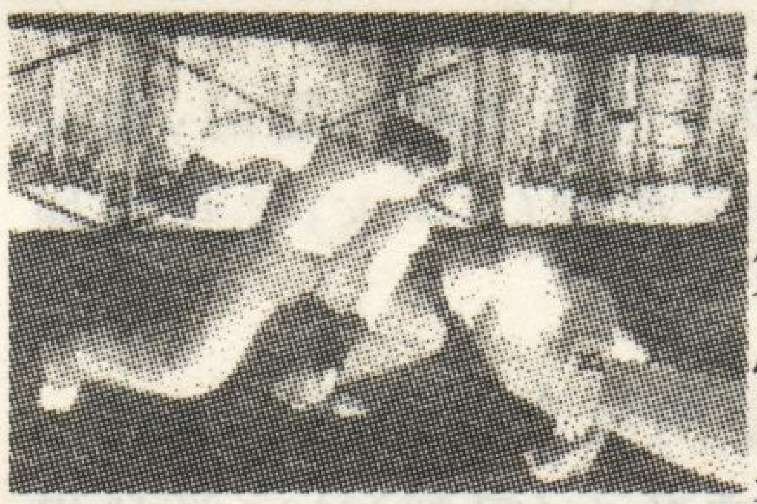
“外袈裟”与“足刈”在设定中动作十分相似，只用眼看不容易判断，然而其实具有完全不同的特性。不过这两种技巧，因为动作幅度大，出招速度都比较慢，在近距离使用的话，很容易被从中途击溃，使价值在于其攻击范围大，并且有可能变换不同的后缀招式，有奇袭效果。

另外，外袈裟打之后，在对手倒下的过程中是可以再用一次外袈裟打还可命中，虽然不知为什么，但确实能造成2段打击。对倒下的对手进行追打的速度很快，所以能够放心的使用 。

而前述的足刈与外袈裟打若能巧妙的进行配合使用，将收到绝佳效果，用法是先以足刈引对手下段防御，而继以外袈裟打来攻击便很容易奏效。



接下来是以连击升天肘为主体的攻击组合，这是响贵重的连续技，即可用于攻击也可用于反击，是使用响的人必修的连续技。



该连续技的要点在于最后第4下的“上段猿肘”及与其同性质的浮技。当贴近墙壁时，对身体较轻的对手更可在其浮空后以空中多段连击(连续逆突，连续中段击等)打击。



星魁老师

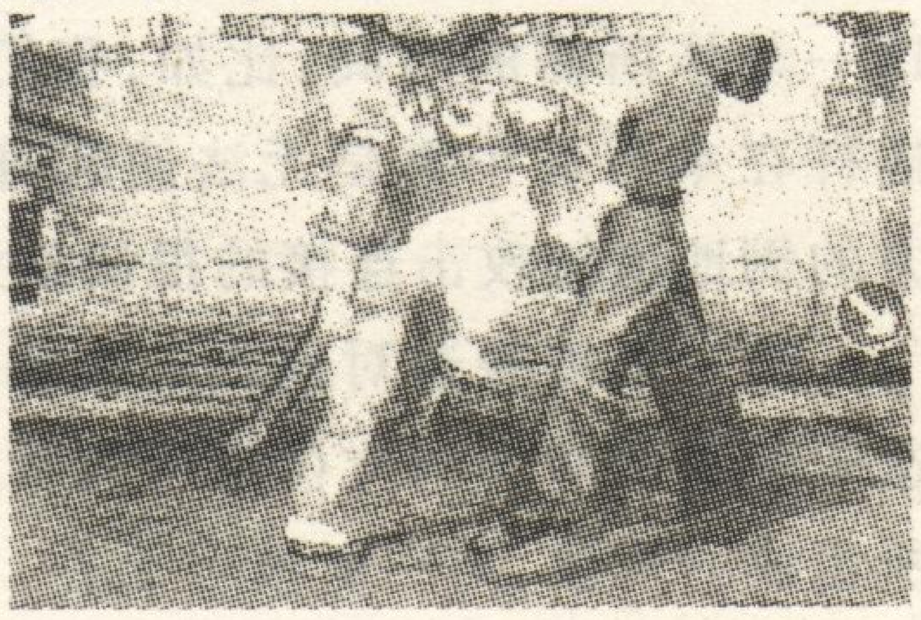
十项全能 星武太极的高手

固有技	
后扫旋腿 ↙G+K	苍弓引手 →P+K
七寸靠 →→P	左面斜势 P+K+G
旋风拳 ↓↘→P+K	海底针 ←→G+P

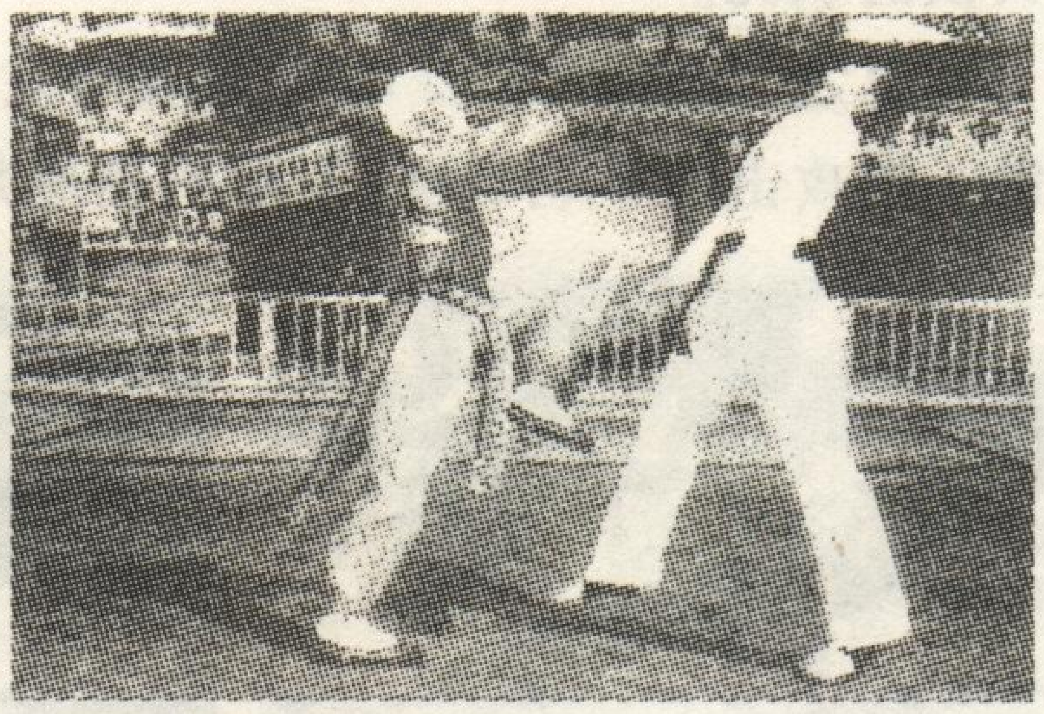
以天仰鸡独立主攻一

星魁的主攻武器，就是天仰鸡独立(→K+G)的浮空技，对手浮起后，用空中连击加上对地追击(↘KK)的连震脚，可以奇击对方约一半的体力。

比较实用的连续技是天仰鸡独立→足进蹴(至第5发)→连震脚。除了对身体沉重的黑虎以外，其余角色都可适用。能造成最大伤害的连击，则是对轻量级时用天仰鸡独立 COUNTER→星河天肘→连震脚。可打掉六成以上的体力。



这里的问题所在是对方可能会使用踏张来抵消缓解攻势，回复体势，这时可以再用一次天仰鸡独立，即使对方一直在用化解对策，也会被逼到画面尽头而无计可施。



总之，若对手化解了第一发天仰鸡独立，便紧接着使用第二发，一旦命中，都可以带来浮空的效果。

因为天仰鸡独立十分强劲，所以当然会容易使对手格外小心，所以若先使出寸腿(↗↙K)与连掌寸腿(P↓K)的下段攻击，再用天仰鸡独立便可奏效。若对方立即便回复体力，可以再出一次寸腿，然后使用投技。

本人是星式太极拳的鼻祖，曾经当过药师，同时还拜当年有名的拳师杨学习武术，进行刀、枪、拳术等修炼。他穷尽一身的精力，终能创造出自己的武术架式十三势，但直到现在仍不能建立自己的门派。





早乙女椿

固有技				
固有技	切手	↑/↗P	后转	←G+P+K
	寒椿	→P+K	抱跷内挂	←→+G+P
	体当	蹲着时P+K	首取表投	对手蹲着时↓G+P
	诸手上	↘P+K		

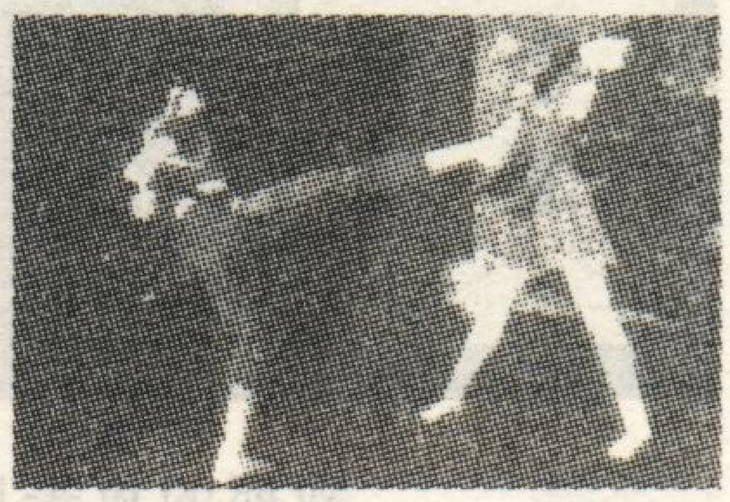
基本便是PPPPP?

破坏对方攻击的反击，做为攻势起点的便是基本技。

椿的场合以站立P开始，使用PPPP连击，在第3、4发时使会有中段判定的机会出现，在第2、3发时若中止并使用前冲加肘击(→P)作为基本，再以蹲技(↓P+G)，二段下段当，诸手岩崩等交织来动摇对手的防御。肘当若能确实命中便连接二段肘当胴切，也会造成三段打击而使对手倒地。



除此之外，↘K的中段蹴也有较长的攻击距离，而容易使用，作为牵制攻击的起点亦是十分好用的基本技。

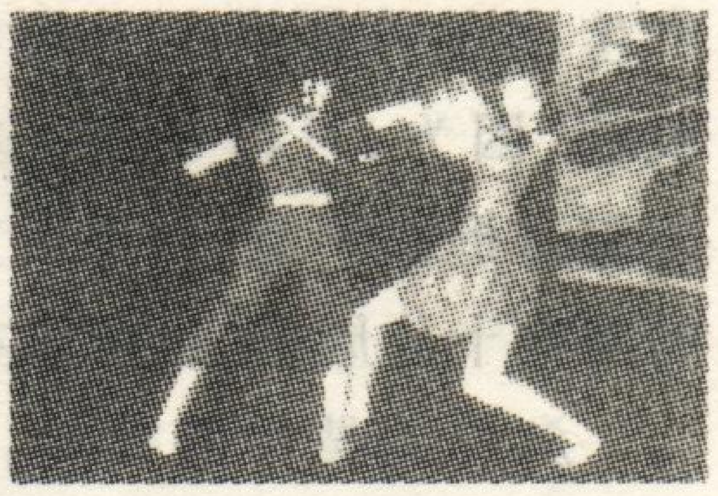


至于下段的二段下当，实际上也可以产生中段的效果，诸手岩崩及肘当则因为攻击距离短在中距离时不要轻易使用，否则易遭反击。

另外，椿的下蹲攻击中，蹲P以外的体当和下段肘打也都是有必要掌握的连续技组合技巧。

●由中段蹴外加二段下段当

浮空技以掌底颚打上段攻击展开，再以中段蹴攻击，便可使空中连击的机会出现，若简单的说，连续用中段蹴就有大量使对手浮空的机会。被攻击的一方若不知如何应付，按G键是较保险的选择。



对被中段蹴打中而浮起的对手，用二段下当及肘打里拳第2发→追打都可以奏效。对一部分特定对手的用掌底颚打也可进行空中连击。

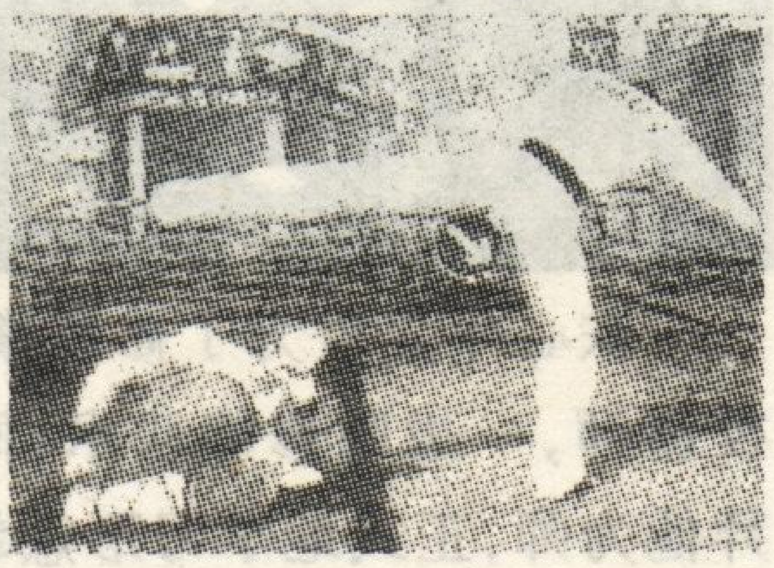


小虎

固有技				
固有技	双飞脚	↖K	豹双掌	↓→P
	转身二起脚	远距离时→→G+K	沈身升脚	↘↘K
	双扫手	↓P+K	心意把	↙→G+P

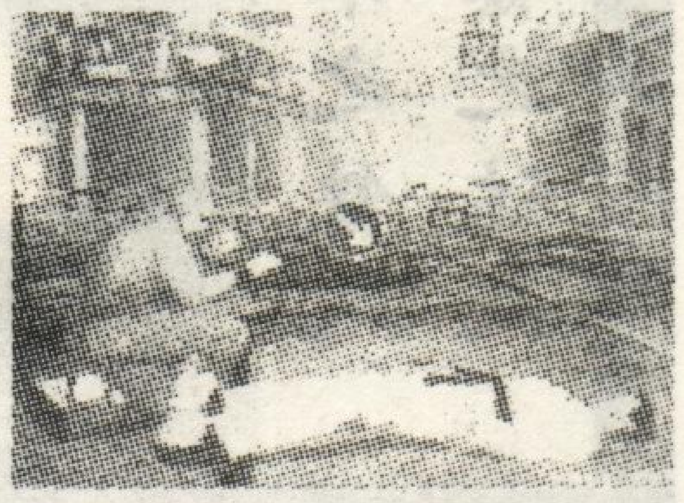
休息、休息一会儿……

作为小虎代名词的，以罗汉六神击的代表招术为主，而这里介绍的，是另一招代性技巧，罗汉睡状，因为快乐、特殊有研究的必要。



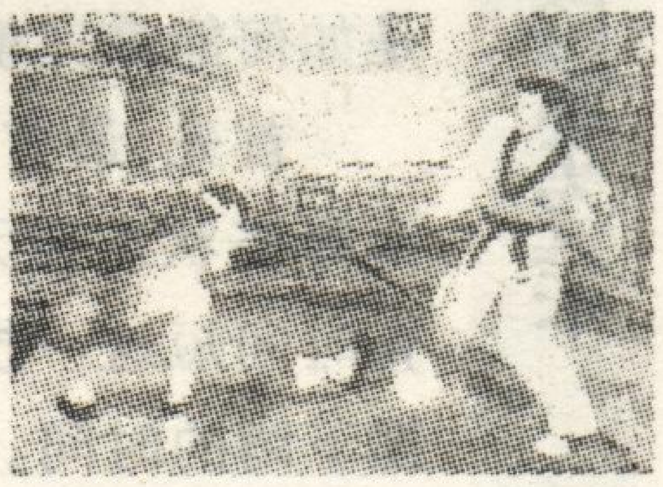
首先，罗汉睡状的性质，是作睡眠姿态的特殊动作，该状态中是不会被上段及中段攻击打中的。

利用这一性质，在P连打接罗汉脚使对手倒地时，可以蹲姿接近对手，诱使对方用中段蹴做起身攻击，这时只要看准对方的动作，完全有时间由蹲姿转入罗汉睡状，令中段起身蹴落空，再抓住对方的破绽攻击。

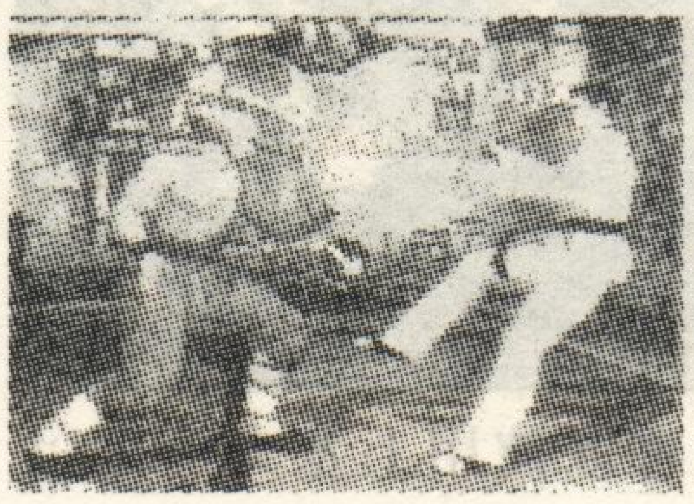


但本游戏中起身的一方原本普遍处于不利状态，因此也可不使用上述消耗战术，而用大凤休止等判定强的中段及下段技作强硬的攻击。

当躲开对手的起身攻击后，以罗汉脚或靠身掌都可以有效地进行反击，即使未能令对手浮空，也可用前扫脚来追打。



另外，多少带点开玩笑成份的转身入睡(←←P、←←K→罗汉睡状)也不错，在这一状态按K键，可以用出比平常更远的下段脚，其价值是不言而喻的。



作为小虎强力连续技的罗汉神击，若输入指令很快可以实现5至6发连续命中，但一般而言，第3发左右以后的指令就有被防住的可能，所以在第2发时停下来而接续其他技巧也是一种常见的选择。

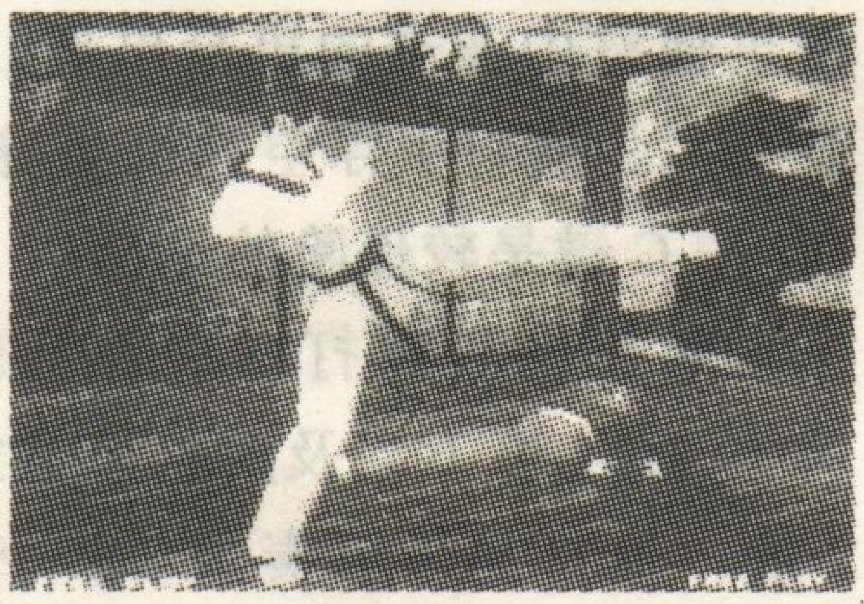


风刹那

固有技				
	颚打	↙P	欲蹴	→G+K
	延髓蹴	↗G+K	膝蹴固	↘↘G+P
	拂蹴	↓G+K		

拥有极强的连续技

刹那的攻击以PPP为基本，由于站P的速度很快，很容易便可使用，而由PPP派生的技巧有三个，其一是连接独乐升天蹴(PPPPPK)，第4发为止都是上段攻击，返技或当身技无法击破的，性能之高令人意外。



另外两项是连续掌底加摺蹴与连续小蹴加上掌底打，并还可产生出各种各样的上段中段技，因为，可以令对手在防御时捉摸不定。如果对方的防御十分周密，也可以在PPP便停止而采取新的战术。

刹那的技性能较差，出招速度又慢。因此想要用他作战，必须熟悉其中每一项技的性能。

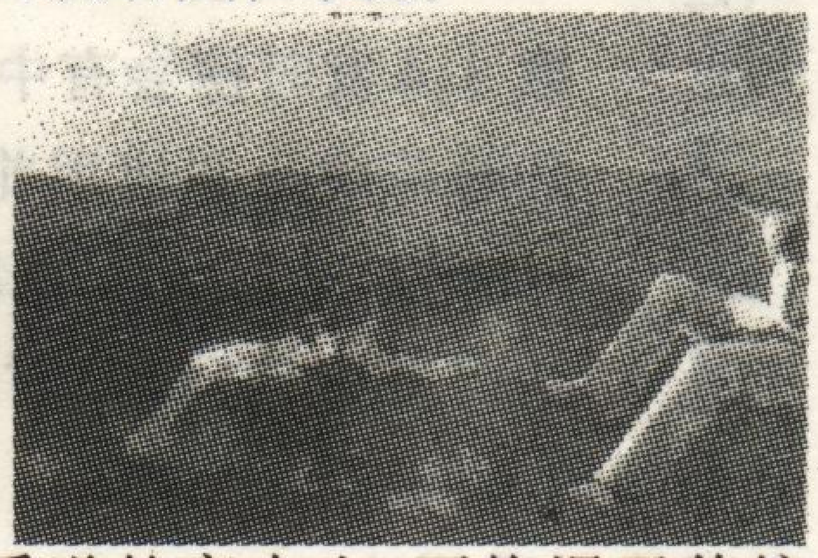
作为攻击连缀技，有中段的胴贯(→P)、前蹴(↘K)等。

下段攻击以摺蹴(↓←K)作为基本技，速度即快又不易被看穿，并可打倒对手。

另外，这一技巧的优点，还在于出招时身体架势极低，对方基本无法打倒，所以善用这一招获得胜利吧。

逆突强袭掌是刹那的大技，若击中可令对手浮空，再接近空中连击会造成重创，即使对手化解使体势回复而未能浮起，也可以乘机用(→K+G)脚来作奇袭。





刹那是一名修炼骨法空手道的高中生，不拘泥于传统的骨法之术，他与响涉等其他流派进行比赛，终于初尝败北的滋味。这时刹那抬起头望着把他打倒于地上的响，直接感受到他就是自己的宿敌。为了击败响，因而以学生身份在大赛中登场。



金刚寺铁心

固有技				
	贯手	←P	意拳蹴	→→G+K
	后马蹴	←←K	上发力	蹲着时↘P+K
	手刀	↑P+K		

以蹲姿为基本

铁心的空中连击有着强劲的威力，完整的一套下来可以打掉对手一半的体力，这里要考虑的是如何能最完整，最有效地使出来。

首先，最有价值而要经常使用的上发力，若不由蹲姿状态便无法使用，攻击判定亦很大而且硬直时间短这一技巧，要相完美使用，就一定要先掌握下蹲的时间。

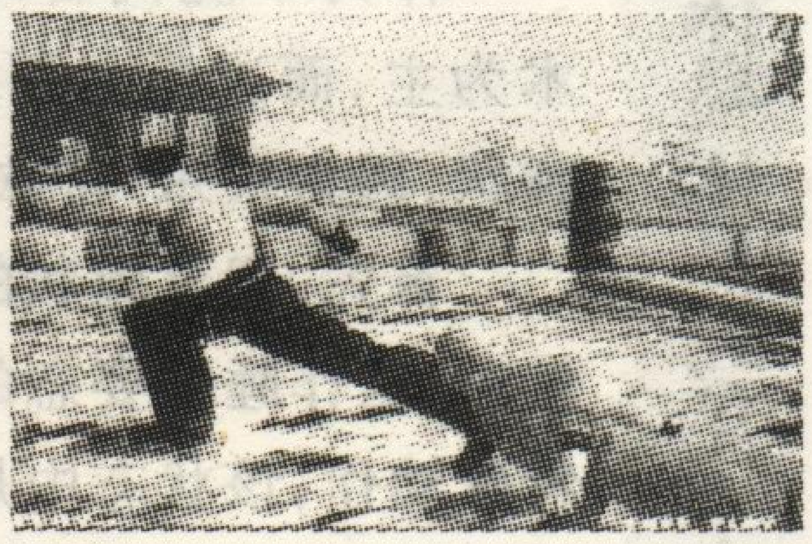


下段攻击自不必说，上、中段大技的防御时也一定是以上发力来打击更有优势，所以这绝对是必不可少的技巧。

当防御了对手攻击之后，不仅可以使用上发力还可以由此派生其真正价值所在，比如中段手刀接过二连肘，以及下段朴刀腿等。当第一击击中的场合，(如朴刀腿)命中后，便可由蹲状态度直接上发力。

手刀也是一项实用的技巧，另外，在二连肘第一击命中时，掌握好时机用后旋扫脚代替第2发，可令对手倒地并加以追击。以上种种都是能更好地进行打击的实用技巧。





铁心年青时为了修炼拳术而远赴北京，一边当日语学校讲师，一边则修炼武术，同时亦遇上了形意拳的名手遂拜他为师，正式地学习形意拳，转眼就十年。

在中国期间铁心游遍了名山大川，并且还与各地有名的武术家进行切磋，使自己的形意拳有了突飞猛进的提高。到了香港后还当上各种不同的武术指导，但仍没有对自己的修炼稍作怠慢。



出生在名门的天才女性武术家

花月

固有技				
	熊形拳	↖P	劈拳	→P+K
	孔燕手	←P	疾步燕形拳	↘P+K+G
	横拳	←↘P	燕形回落	↘G+P
	炮拳	↓↘→P+K		

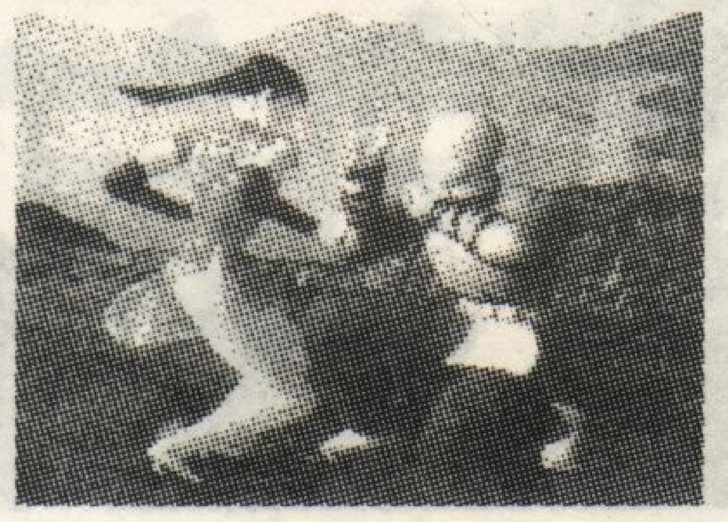
用连环瞬腿攻击

花月的组合技十分丰富，但也有很多存在易受反击的欠点，若随便用无异于自掘坟墓。

因此，在对战中一定要有一套精炼的实用战术来确保自己的胜利，这里便简单作一下说明。

花月的缺点之一便是空中连击技的贫乏，没有强力的浮空技，很难造成效果明显的空中伤害。为了这一点，就一定要记住连环瞬腿的连续攻击。

由P产生的连环瞬腿，从第1发至第4发都有着连续打击的效果，至于如何产生确实命中的机会，主要有两条途径可选，一是等待对手攻击的空隙，一是用顶心肘使对手失去平衡后再使用。

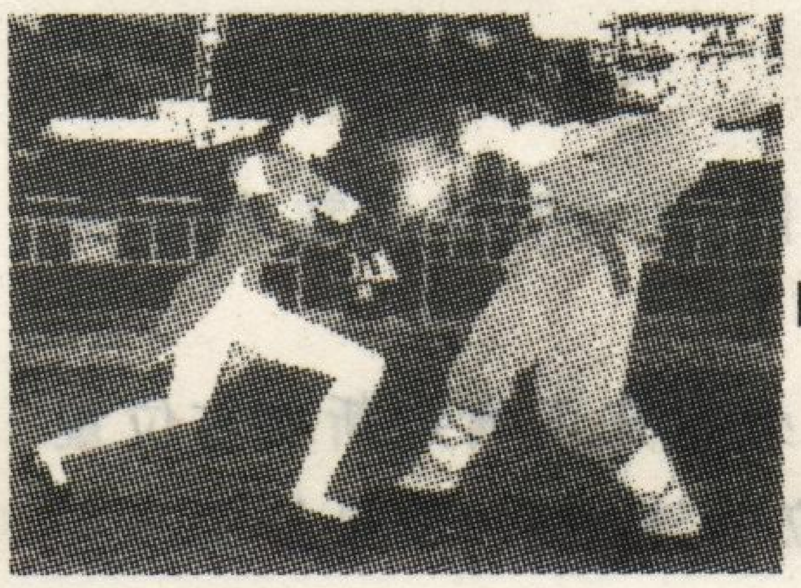


顶心肘以肘打为基本技，拥有可攻击蹲下状态的特性，因而利用价值大，之后追加连寸腿与虎扫手都是不错的选择。

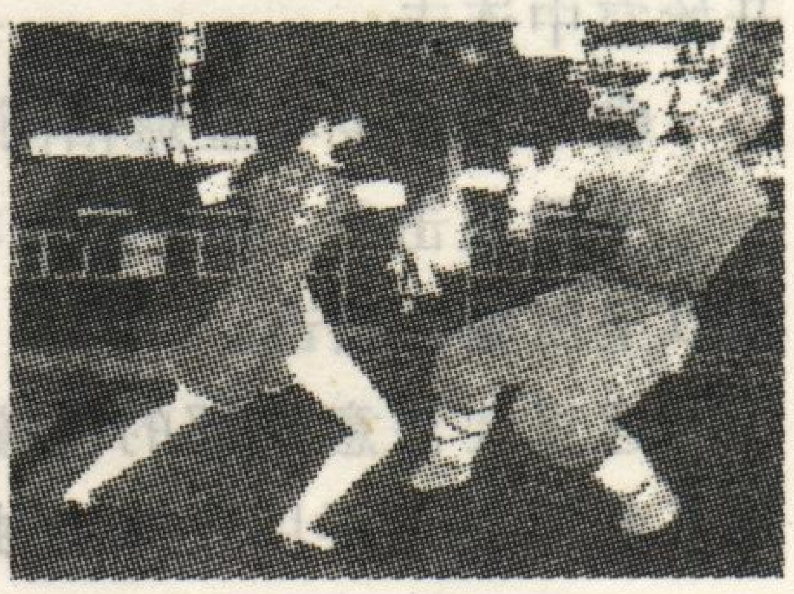
中跑离战时的花月，因拥有攻击距离长的下段后扫旋腿与中段的旋风脚而十分占优势。

前者威力较低，但不易识破，后者动作幅度大，而命中后可以斧劈腿再追加对地攻击。

另外，冲入对手怀中的速攻，以鸟形连手最为有效，这是可以造成二段连击的技巧，但一定要把握时机，因一旦被防住，会形成极大的破绽。另外龙头箭疾步，也是中距离时展开空袭的快速上段强攻击，在对方出现破绽时例抓住机会使用吧。



▶





发挥跆拳道禁招的强大威力

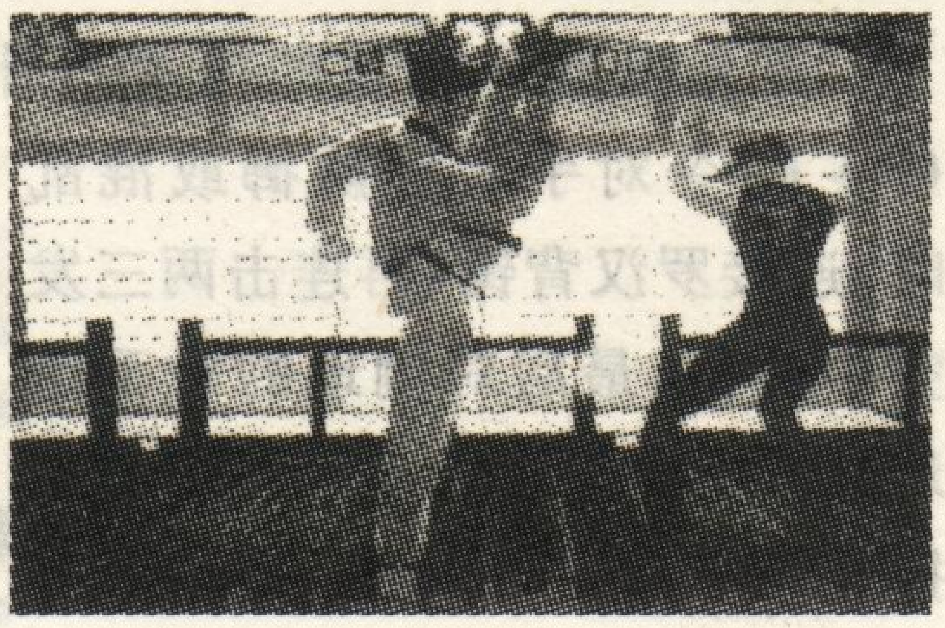
尹盛珉

固有技		
	UP CHAGI	右足于前←K
	SIDE STEP KICK	←↘K
	FRONT LEG CUTTER	右足于前↙G+K
	HOLD CRUSH	→↓G+P

跆拳道的防守

尹的技巧普遍硬直时间较长，若采用攻击为主体的战术较为不利。因此，以防守为主的战法是明智之选。

在近攻击方面较差的尹，防守战时却有很多好用的技巧，比如两发拳击后的踵落等。防住对手的技巧再反击，或使用返技对于尹都是很容易的。不过要注意一点，就是体力槽旁边的“武术槽”，随着圆形标记的慢慢变亮威力也会增加，并且在危险时对随机发光，而这时无法使很多原有的连续技较成功用出。对此用什么办法也无法避免，只有随时留心才是上策。



在防守战中十分平均且全面，中段、下段的技巧也十分丰富，性能亦均较理想。

当展开攻击时，如前所述尹盛珉的机会并不多，这时要利用他攻击距离大的特点，保持中距离展开中段攻势。再与准确的返技相结合，便构成跆拳道完美的形态。





在跆拳道未成为比赛武术之前，他学习的是其父亲所传授跆拳道之术。之后，虽然他为跆拳道变成职业比赛而感到高兴，但却因为比赛渐渐失去武术性而感到悲伤。

由于他会在比赛中无意识地使出禁招，所以他亦不属于任何团体。然而在实战中，他却能发挥出跆拳道特别强大之处。



兰芳

固有技

左面斜势	P+K+G	地扫龙	↘P+K
青龙	→P+K+G	七寸靠	→→P
青龙下势	↘P+K+G	双按	←→P
翻进肘	←↘P	旋风拳	↓↘→P+K
天仰鹤独立	→K+G	苍弓引手	→P+K
寸腿	↗↙K	头撞击	←↘P+K
进步蹬脚	→→K	后旋脚	↖K+G
正单鞭	P+K	坐庄腿	↘↘K
下势单鞭	↓P+K	旋风脚	K+G
跃步高探马	↘↘P	弧双蹴	←K+G
双环掌	↙P+K	弧扫洛蹴	←→K

星魁老师的孙女兰芳,技巧同样是星式太极拳,与星魁几乎相同。但因为年纪,经验均不及星魁的关系,实际使用的性能并不及星魁,不过基本战术是一样的。

●无法令对手浮空的天仰鸡独立

与星魁决定性的不同,便是兰芳的天仰鸡独立,无法像星魁那样直接便可令对手浮空。

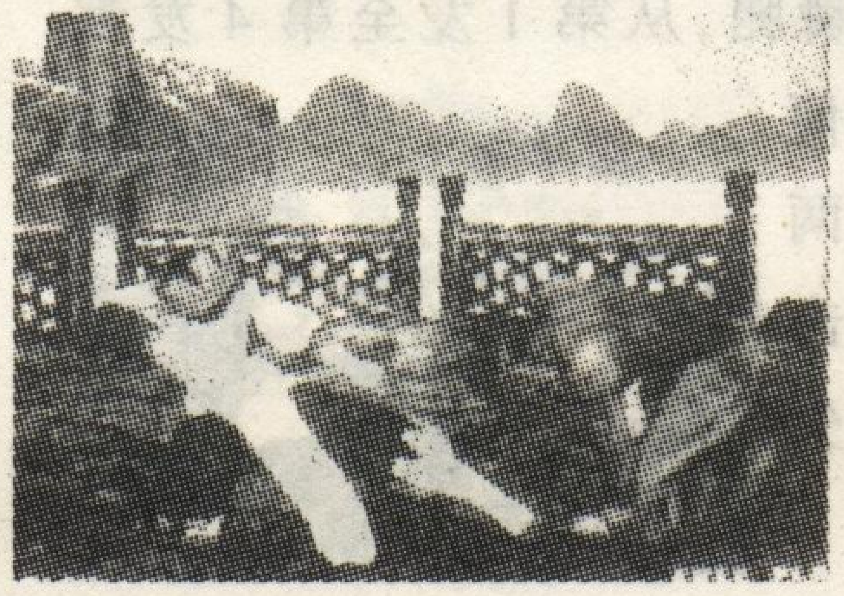
不过,若在破坏对手的防御时连用,仍然可以把对手打至浮空。之后的对策,便可以与星魁一样以肘打(→P)开始空中连击。

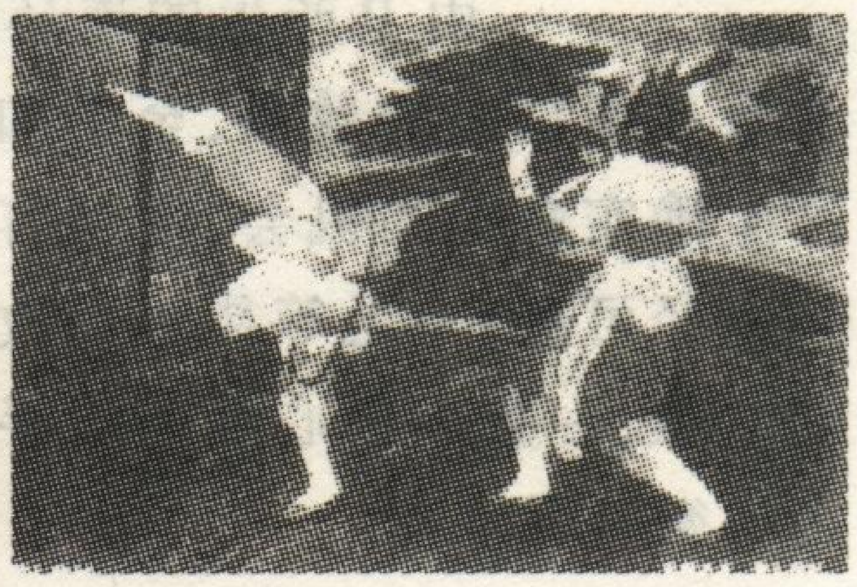
●下段技也与星魁相同

下段攻击时,也与星魁相同,用寸腿或连掌寸腿,再接以坐压腿的攻击。

这里要注意足部的位置,必须在正确判断双方位置关系的前提下再用天仰鸡独立的连续技。若足位置在平行状态,就接以寸腿及连掌寸腿,若呈八字,则可用坐压腿攻击。

另外,星魁的强力对地追击技"连震脚",兰芳是不会使用的,所以使用时千万不要把两人当作同一角色,大家在使用兰芳时只要找到使用星魁的感觉就可以了。







黑虎

固有技

后空翻	↖P+K+G	豹双掌	↓→P
斜方捶	↙↙P	后旋腿	K+G
圈掌	→P+K	沈身升脚	↘↘K
崩捶	→→P	岩碎壁	→→P+K
前扫腿	↓K+G	罗汉睡状	↘↓↙
野马分鬃	←→P	罗汉脚	睡状中K
双扫手	↓P+K	靠身掌	睡状中P
双捶打	P+K	背醒脚	敌背后时睡状中K
高探马	↘P+K		

小虎的同门师兄,技巧与小虎大致相同,有一些细微的差别。

首先是独立势与小虎不同,受反击的机会更小。其次↑K的对地攻击亦不一样,比小虎更容易使用。

但黑虎的身体较笨重,所以浮空连续攻击不是特别好用。





基本的战术与小虎相同,以连续的罗汉六神击为中心,配合下段的前扫连腿,双扫手,若抓住空隙使用圈掌、三连升脚的中段攻击也非常有用。



唯一与小虎不同的是绝招技,这是无法防御的技巧,但要注意不要让对手有躲开机会,否则对自己不利。

●罗汉连续技

首先发动连续技的招术不外乎肘打(→P)与双锤打(P+K)令对手无法防御或混乱时,连接罗汉背锤,再连击两三发空中追打,最后对倒地的对手用地突锤(←P)追加,全部打中能打掉对手一多半的体力。



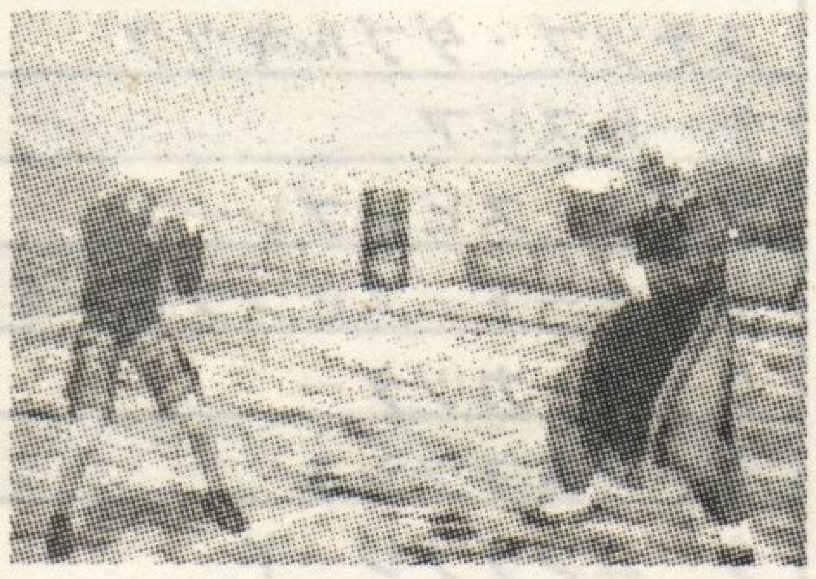
蝎子

使用跆拳道的蝎子，基本上与尹盛珉的技巧相同，许多技巧也同样是依足部位置而变化。但他无法主动变换自己的足位置，这是与尹最大的差别所在。

固有技

プガチョフズ・コブラ	↖P+K+G	フロントレッグカッター	↙K+G(右足が前时)
レフトサイドローリング	↑P+K+G	リアレッグカッター	↙K+G(左足が前时)
ライトサイドローリング	↓P+K+G	サイド・トマホーク	↖K
サイドステップキック	←↘K	アッパーカットキック	↘↘K
プッシユ	→→P	トーキック	立ち途中K
カットキック	→→K(右足が前时)	ゲイブリエル	→K+G
サイドキック	→→K(左足が前时)	デユランダール	→P+K
トルネードキック	K+G	ファイアーフォックス	↘P+K
トマホーク	←K+G(右足が前时)	ターン	↓P+K
スピン・トマホーク	←K+G(左足が前时)		





●返技是格斗的关键

基本战术亦与防守型的尹相同，以返技配合足刀决胜。尤其是蝎子如前所述不能主动变换足位，所以更要熟悉返技，蝎子的诸多有效技巧都由其反技开始，因此反击后的技巧衔接要熟练掌握。

●各种移动技

蝎子有两种特殊移动，一是当场横转，可以绕到对手身后并躲闪攻击，其二是移动后可进行攻击的后翻，动作同时用腿攻击，在陷入被动时都是非常有效的。



●身轻浮燕的体型

蝎子的可能是游戏中体重最轻的角色，因此他的众多连续技给人会有目不暇接的感觉。



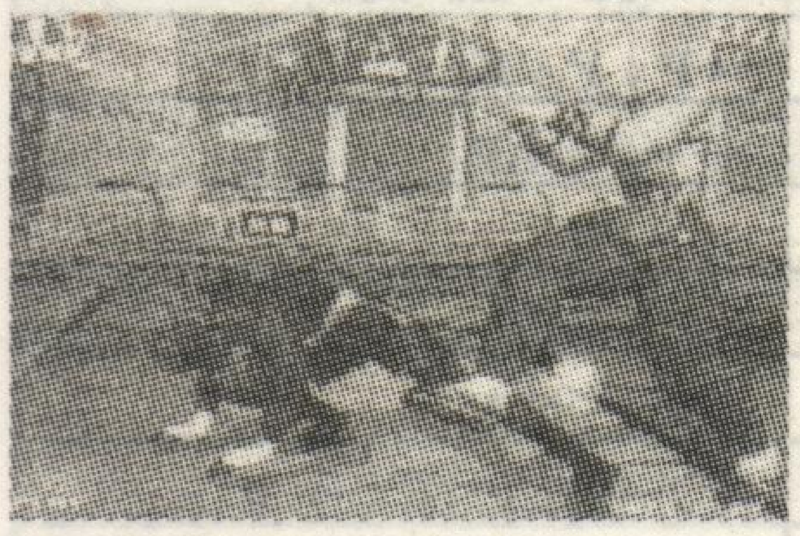


眼镜蛇

作为最终BOSS眼镜蛇(柯布拉)，以充满正统泰国拳感觉的强力技巧凌驾于众人之上，尤其以肘打和膝蹴相结合，产生了许多强力连续技。

固有技

プガチョフズ・コブラ	↖P+K+G	フロントレッグカッター	↙K+G(右足が前时)
レフトサイドローリング	↑P+K+G	リアレッグカッター	↙K+G(左足が前时)
ライトサイドローリング	↓P+K+G	サイド・トマホーク	↖K
サイドステップキック	←↘K	アッパーカットキック	↘↘K
プッシユ	→→P	トーキック	立ち途中K
カットキック	→→K(右足が前时)	ゲイブリエル	→K+G
サイドキック	→→K(左足が前时)	デユランダール	→P+K
トルネードキック	K+G	ファイアーフォックス	↘P+K
トマホーク	←K+G(右足が前时)	ターン	↓P+K
スピン・トマホーク	←K+G(左足が前时)		





●以肘打起点攻击

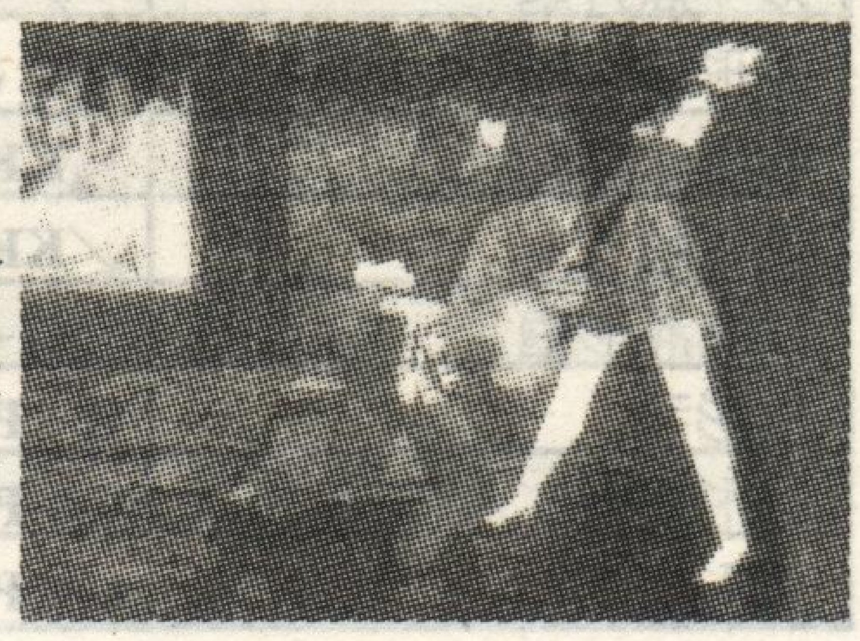
眼镜蛇的连续技以肘打开始的占绝大多数，特别是肘→肘与肘→膝的定式，可以发展出许多大技。如火箭击打(→PK)便是连缀技的主体，以中段←中段的攻击将对方打倒在地，若第一下肘击便被对手防御，也可立即改用下段的旋风勾拳(→K+G→P)而使攻击奏效。

●空中连击

眼镜蛇的膝蹴系攻击可使对手浮空，之后的追击却有一定难度，值行推荐的是以中段肘打加(→KK)或(PPPK)的组合。对轻量级对手时也可用(PP→P←P←P)的连打造成重创。



以KONAMI街机基板命名的“眼镜蛇”号称地上技最强并且有着与基板一样高的性能。



响涉 【连续技】

连续上げ突	PPP
连续中段击	PPP→P
连击猿肘	PP→P
连击回转横猿肘	PP→PP
连续回し蹴い	PK
连续回转し蹴い	PPPK
上段足刀蹴い	→PK
升天连击	↘PP
狮子吼旋击	←←PP
狮子吼旋风脚	←←PPK
内回しち连打	P+KP+K
正面连打ち	P+KP+KP+K
二连钩突き	→P+K→P+K
三连钩突き	→P+K→P+K→P+K
狮子突连击	→P+K→P+K→P+K→P+K
狮子突连蹴い	→P+K→P+K→P+K→K
回转横猿肘	→PP
连续中段击	↘KP
连击虎口	PPP←→P
连击升天肘	PP→P↘P
狮子吼连击旋风脚	PPP→P←PK
响三段极め(一段)	←→G+P
响三段极め(二段)	一段极め中→G+P
响三段极め(三段)	二段极め中→G+P

尹盛珉 【连续技】

パンチ・サイドキツク	右足定时 P→K
パンチ・レツグカツター	左足前时 P↓K
ダブル・ブロー	→PP
ダブル・ハイキツク	KK
ワール・ウインド	KKK
ダブル・スピア	K→K
レツグ・スピア	左足前时 K↓K
スカル・プブレイカー	右足前时 K←K
パツカ・ソキツク	P+KK
フロント・パツカソキツク	→P+KK
パツク・パツカソキツク	←P+KK
ステツプ・ダブルキツク	右足前时 ↗KK
テールスピア	左足前时 ↗KK
ダブル・スピンブレード	K+GK
トルネード・スピンブレード	K+GKK
ターフ・カツター	K+GK↓K
ターンスマツシユ	←←KK
ターニングブレード	↘KK
ダブル・ミドルキツク	↘K↘K
ダブルジヤプ	P←P
コンボ・トーキツク	P←P←K
ヒールブレイド	P←P←K←K
トリツキー・スピア	K↙K
アツバーカツト・スピア	↙KK→K

花月 【连续技】

连紧高圈脚	PK
跃步龙形手	PPP↘P
寸崩崩拳	P+K←→P
连紧半月后旋腿	PK+G
连环踢腿	PP→K
连环钉脚	PP↘K
连环虎扑手	PP↘KP
连环龙形手	PP↘KP
连环瞬腿	PP↘KK
背转切掌	敌背后时 P
背转连环切掌	背转切掌から PP
背转穿扫钻意崩	背转切掌から↓PP
虎扑手	↘KP
穿扫钻意崩	↓P+KP
连紧穿扫钻意崩	→P+KPP
鸡形炮	→P→P
双手燕开炮	→P→P→P
龙形手	↘K↓P
瞬腿	↘KK
连寸腿	↙KK
疾步燕形炮	↘G+P+KP
猴形手	G+P+KP
猴形双手	G+P+KPP
猴形炮	G+P+KPPP+K

早乙女椿 【连续技】

中连肘当掌底颚打	PPPP↓P+K
连当肘打	P→PP
大连打	PPPP←→P
大连肘当裹拳打	PPPP←→PPP
大连胴切	PPPP←→PP+KP+K
二肘当	→P←→P
三连肘当裹拳打	→P←→PPP
二连肘当胴切打ち	→P←→PP+KP+K
二段下段当	↙PP
首打连打	↖PP
胴切	←→PP+KP+K
肘当掌底颚打	→P↓P+K
丹周肘当裹拳打	←→P+KP
竹とんぼ	→→PP
诸手岩崩し	↘P+KPP
前方受け身蹴当	敌背后时 K
水切手刀	前方受身け蹴当时 P
抱え逾み内挂け	←→G+P
首取表投げ	敌座い时↓G+P
裹拾で身	敌背后时 G+P
足挂け倒し	敌の时 G+P
取手卷投げ	↓↘→G+P
取手手刀打ち	取手卷投げ↑↓中 G+P
两羽折い	取手手刀ち中 G+P+K

星魁老师 【连续技】

连掌进脚	PPP→K
连掌跃探马	PPP + K
连掌连星天肘	PP→PPP
连掌探马	PP↘P
连掌蹴脚	PPPK
连掌蹴腿	PPP→KK
三连鞭	P + KPP
搬揽掌	←PPP
斜连脚	↘PK
连掌寸腿	P↓K
连掌双按	PP←→P
十天肘	P←PP
向探崩山	P + K↓P
连肘掌	→PP
连肘二掌	→PPP
连肘探马	→PPP↘P
星河天肘	→PPP→PPP
星双按	→PPP←→P
一天肘	→PP←PP
连肘蹴脚	→PPPPK
星进蹴腿	→PPPP→KK
翻身崩山	G + P + KPP
青龙舌伸	→G + P + KP
青龙捻身	↘G + P + KK

金刚寺 铁心 【连续技】

二连拳	PP
连栽拳	PP↘PP
二连上勾拳	↘P↘P
二连肘	→PP
鞭连扫	→P + K↓K
捻身扫	←PK
拳肘上勾	P→PP
鞭拳连肘	→P + KP
鞭连脚	→P + KK
上勾栽	↘PP
勾栽肘	↘PPP
上勾栽扫	↘PP↓K
鞭连旋转垂	→P + KPPP
鞭连旋转扫	→P + KPP↓K
连旋转垂	↘PP←PP
旋肘转垂	←←PP
背势鞭连扫	→P + K↙K
捻身扫腿	←P↓K
三连拳	PPP
铁意	PPP↘P + KP↖P→P + K
连拳捻身手	PP←P
连拳转身	PP←P↓P
翻肘击	←↘P
サイドスロー	敌の横时 G + P

风刹那 【连续技】

掌底突胫蹴い	PP↘K
连续捻い独乐	PPPPP
连续捻い独乐升天蹴い	PPPPPK
连续掌底捻い摺い蹴い	PPP↓PK
连续跳お上げ掌底打ち	PPP→PP
掌底短打回转打ち	近距离 P→KPPPP
逆突ち二连	←←KK
掌底乱打逆踵蹴い	←PPPPK
激掌	←PP + K
突ち返し胴蹴い	↙KK
掌底压掌击	近距离→P + KPPP
胴打ち逆踵蹴い	P + KK
连续钉打蹴い	座い时 KK
后ろ回し逆突蹴い	K + GK
后ろ回し逆突き二连	K + GKK
迅雷逆突き强袭击	K + GKPP + K
逆突き强袭掌	←←KPP + K
捻い掌底后ろ回し蹴い	→P + KK
捻い独乐	→P + KP
捻い独乐升天蹴い	→P + KPK
二转捻い独乐	→P + KPP
二转捻い独乐升天蹴い	→P + KPPK
三转捻い独乐	→P + KPPP
三转捻い独乐升天蹴い	→P + KPPPK

小虎 【连续技】

蛇升脚	↙KK
二连低蹴	↙K↓K
潜蛇升脚	↙K↓KK
低三蹴	↙K↓K↓K
连环后扫脚	K↓K
转身坐山垂	↙P↙P
崩突顺步垂	→→PPP
连扫脚	←→P↓K
肘转扫	→PP↓K
仲壁连垂	↙PPP
连转垂	↙PP→P
连垂转身扫	PP→P↓K
大凤展翅	↘P + KP
大凤旋翔	↘P + KPP
罗汉猩猩	PPP + K
三连升脚	↘↘KKK
连垂大凤	P↘PP
连垂大旋凤	P↘PPP
连垂斜势凤	P↘PPP↓P
大凤休止	↘P + KP↓P
罗汉大猩猩	PPPPP + K
连进上垂	→P + KPPP
罗汉老六神击	→P + KPPPPP + K
罗汉六神击	→P + KPPP↓PP + K

兰芳

【连续技】

二连掌	PP	连肘探马	→PPP↘P
连掌脚	PK	星河天肘	→PPP→PPP
连掌天通	PPP	星双按	→PPP←→P
连掌进脚	PPP→K	一天肘	→PP←PP
连掌跃探马	PPP + K	连肘蹴脚	→PPPPK
连掌星天肘	PP→PP	星进蹴腿	→PPPP→KK
连掌连星天肘	PP→PPP	翻身崩山	P + K + GPP
连掌探马	PP↘P	青龙舌伸	→P + K + GP
连掌蹴脚	PPPK	青龙捻身	↘P + K + GK
连进蹴腿	PPP→KK	连进蹬脚	→→KK
三连鞭	P + KPP	虎手双破	P + K
搬揽掌	←PPP	海底针	←→P + K
斜连脚	↘PK	野马分鬃	→P + K
连掌寸腿	P↓K	背圈倒	敌の背后时 P + G
连掌双按	PP←→P	ショルダータックル	敌の横时 P + G
十天肘	P←PP	白鹤亮翅	←P + K(上段 P 返し)
二起脚	↘KK	乱舞终剧双掌破	→↘↓↙←P + G
高探崩山	P + K↓P	星式七寸靠	←↙↓↘→P + G
连肘掌	→PP	星式七寸靠(打击)	←↙↓↘→P + G

蝎子

【连续技】

コンボ・ストレート	PP	ダブル・スピンブレード	K + GK
コンボ・ショートアッパー	PPP	ターフ・カッター	K + G↓K
コンボ・スローイングフック	PPPP	トルネード・スピンブレード	K + GKK
コンボ・サイドキック	PPK	ターフ・カッター	K + GK↓K
コンボ・ディフェンダー	PP←K	ダブル・サイドキック	→KK
コンボ・リバースエッジ	PP←KK	コンボ・アッパーカットキック	→KKK
リバースエッジ	←KK(左足が前时)	ターンスマッシユ	←←KK
パンチスピンキック	PK(左足が前时)	ターニング・ブレード	↘KK
パンチハイキック	PK(右足が前时)	ダブル・ミドルキック	↘K↘K
パンチサイドキック	P←K(右足が前时)	ダブルジャブ	P◊P
パンチ・レッグカッター	P↓K(左足が前时)	コンボ・トーキック	P◊PK
ダブル・ブロー	→PP	ヒールブレイド	P◊PKK
ダブル・ハイキック	KK	ショルダースルー	P + K
ワール・ウインド	KKK	ホールドクラッシユ	→↓P + K
ダブル・スピア	K→K	サイドバスター	←→P + K
トリプル・スピア	K→KK	バックドロップ	敌の背后时 P + K
レッグ・スピア	K↓K(左足が前时)	サイドスロー	敌の横时 P + K
スカルプ・ブレイカー	K←K(右足が前时)	デザートストーム	→↘↓↙←P + K + G
ステップ・ダブルキック	↗KK(右足が前时)	ブラックローズ	←↙↓↘→P + K + G
テールスピア	↗KK(左足が前时)	ブラックローズ(打击)	←↙↓↘→P + K + G
スパイクミサイル	↑KK		

黑虎 【连续技】

二连捶	PP	肘转捶	→PP
捶连脚	PK	罗汉猩猩	PPP+K
捶连侧腿	PPK	三连升脚	↘↘KKK
蛇升脚	↙KK	连捶大凤	P↘PP
二连低蹴	↙K↓K	连捶大旋凤	P↘PPP
潜蛇升脚	↙K↓KK	连捶斜势凤	P↘PP↓P
低三蹴	↙K↓K↘K	大凤休止	↘P+KP↓P
连环脚	KK	四连捶	PPPP
连环后扫脚	K↓K	罗汉大猩猩	PPPPP+K
转身坐山捶	↙P◇P	连进上捶	→P+KPPP
崩突顺步捶	→→PPP	罗汉老六神击	→P+KPPPPP+K
连转脚	←→PK	罗汉六神击	→P+KPPP↓PP+K
肘转脚	→PPK	肘炮捶	P+G
连扫脚	←→P↓K	心意把	↙→P+G
肘转扫	→PP↓K	碎岩	↓P+G
伸壁连捶	↙PPP	后襟江投	敌の背后时P+G
前扫连腿	↓K+GK+G	ショルダータックル	敌の横时P+G
罗汉背捶连	←←PPP→P+K	低蹴扫腿	←P+K(右上段P返し)
连转捶	PP→P	转身靠	←P+K(顺足左上段P返し)
连捶转身脚	PP→PK	寸打	←P+K(逆足左上段P返し)
连捶转身扫	PP→P↓K	挂手夺脚	↙P+K(中段K返し)
大凤展翅	↘P+KP	折肘倒	↙P+K(中段P返し)
大凤旋翔	↘P+KPP	黑虎爆臀靠	←↙↓↘→P+K

眼镜蛇 【连续技】

コンボ・ストレート	PP	ダブル・スピンブレード	K+GK
コンボ・ショートアッパー	PPP	ターフ・カッター	K+G↓K
コンボ・スローイングフック	PPPP	トルネード・スピンブレード	K+GKK
コンボ・サイドキック	PPK	ターフ・カッター	K+GK↓K
コンボ・ディフェンダー	PP←K	ダブル・サイドキック	→KK
コンボ・リバースエッジ	PP←KK	コンボ・アッパーカットキック	→KKK
リバースエッジ	←KK(左足が前时)	ターンスマッシユ	←←KK
パンチスピンキック	PK(左足が前时)	ターニング・ブレード	↘KK
パンチハイキック	PK(右足が前时)	ダブル・ミドルキック	↘K↘K
パンチサイドキック	P←K(右足が前时)	ダブルジヤブ	P◇P
パンチ・レッグカッター	P↓K(左足が前时)	コンボ・トーキック	P◇PK
ダブル・ブロー	→PP	ヒールブレイド	P◇PKK
ダブル・ハイキック	KK	ショルダースルー	P+K
ワール・ウインド	KKK	ホールドクラッシユ	→↓P+K
ダブル・スピア	K→K	サイドバスター	←→P+K
トリプル・スピア	K→KK	バックドロップ	敌の背后时P+K
レッグ・スピア	K↓K(左足が前时)	サイドスロー	敌の横时P+K
スカルプ・ブレイカー	K←K(右足が前时)	デザートストーム	→↘↓↙←P+K+G
ステップ・ダブルキック	↗KK(右足が前时)	ブラックローズ	←↙↓↘→P+K+G
テールスピア	↗KK(左足が前时)	ブラックローズ(打击)	←↙↓↘→P+K+G
スパイクミサイル	↑KK		

CAPCOM 公司在 3D 世界的又一巨作！

私立公平学园

JUSTICE SCHOOL ~ LEGION OF HEROES

机种：ARC　　厂商：CAPCOM　　类型：对战 ACT

系 统 解 说

POINT 1 使用角色的选择



《私立公平学园》是由5个学校出现的各种角色来组成全部可选择人物的，进入游戏时必须选择2位角色，总共可选14人，他们分别来自太阳学园、五轮高校、和平高校以及外到高校等四个学校，每校各出3人，而公平学园只出2名，所以谁都可以自由选择所喜欢的角色，但是选择的角色必须是在同一学校，比如第一位为太阳学园的BATSU，那么他的助手就要是恭介和HINATA中的一人，绝对不能与其他学校的人组队。

POINT 2 主角的交换



在角色选择画面选人之后，便可开始游戏，游戏中可交换使用两名角色，不仅可在对战中变换，如果一局获胜后或第2局开始前也可进行角色交换。在对战画面中，如果想变更所使用的角色，只要将光标停在要选的人身上，然后再按键决定他便可以了，这也不是必须交换的，可视情况而定。

POINT 3 热血组合 COMBO

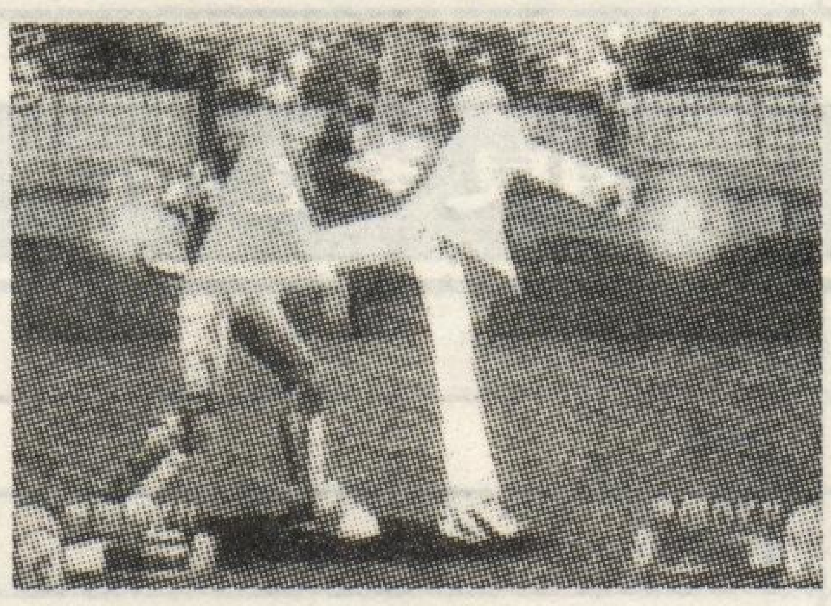


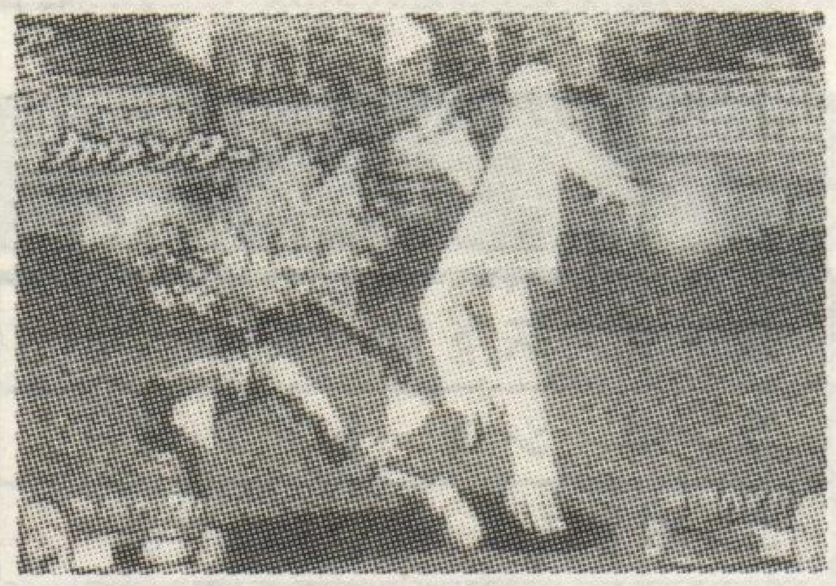
在地上时便可出现的连续技便被称为热血组合COMBO，本作的操作系统是四键配制，弱K、P，强K、P，出现简单的共通连续技流程是弱、强、→＋强，随所用拳脚键的不同可尝试各种套路的组合。另外，在使用热血攻击后，最后强攻击是可以进行抵消连接出必杀技的，另外，热血COMBO最后也可追加浮空技使对手浮空。

POINT 4 根性反击

在防御对手攻击时可使用特殊技巧进行反击，这就是根性反击——也可理解为防御抵消，作为十分具有实战意义的反击技，每人都有自己的特殊技巧，另外也可使用消费能量槽的完全燃烧ATTACK以及摇杆方向＋强攻击以外的技巧都可反击。

但是，不要单纯依赖单发的反击技，因为在热血COMBO的使用中是可以变换出各种打击技的，经常可将正在反击的技巧在途中阻止，而热血COMBO与反击技相对的时候，也无法用反击技来抵挡，过份依赖或不分场合的使用都会造成不利的状况。





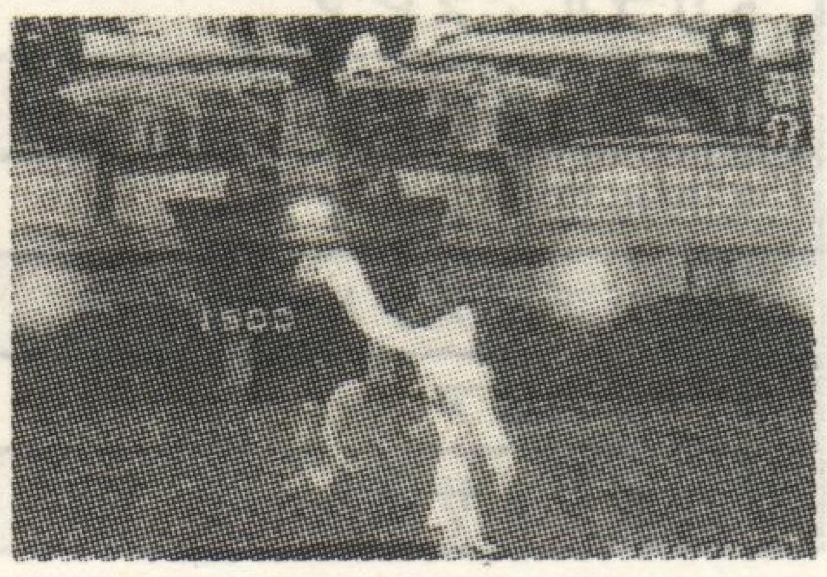
POINT 5 浮空技

当摇杆拉向↘时，按强拳或强脚可使对手浮空，之后输入↑，便会让所使角色自动跳到空中追击，这时便可使用空中连击。

另外，浮空技既可单发使出也可与热血COMBO相连接，所以我们认为本作很容易便可由热血COMBO连续展开空中COMBO。

空中COMBO基本上以弱→弱→强为主，也有部分角色具有空中必杀技，此时则可连接空中必杀技，但不一定HIT数越高的连击攻击力就越大，因为多HIT数会造成每一下打击力度的减小。

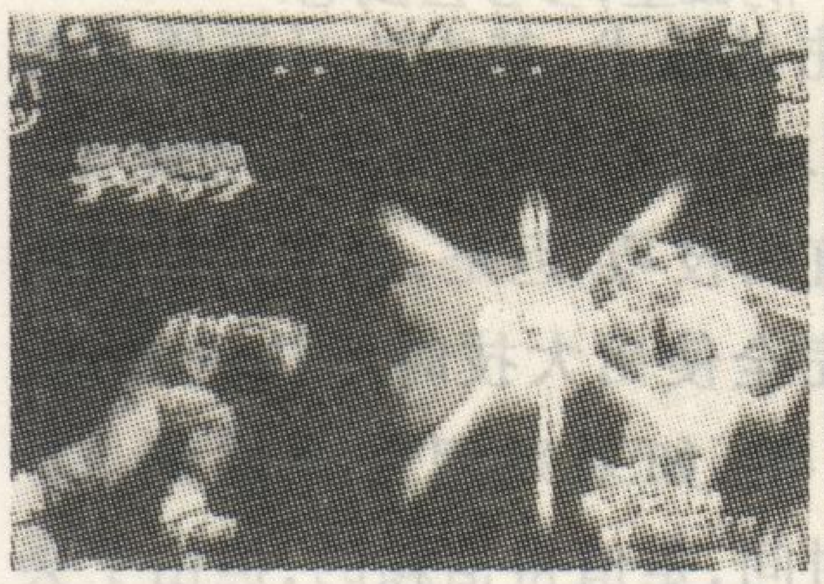




POINT 6 完全燃烧 ATTACK

在向对手攻击或使用必杀技时可以慢慢将画面下方的槽积蓄起来，当能量满时角色便可使出一击必杀的大技，这就是完全燃烧 ATTACK。能量槽是可以多段积蓄的，最高为 9 级，完全燃烧 ATTACK 使用一次就会消耗一槽，如果不积蓄就无法使用。

各角色大体上都有两种类的完全燃烧必杀技，另外，在使用热血 COMBO 的最后也可连接此必杀技，所以一定要好好掌握。




POINT 7 爱与友情的双人技

比起前面所述的完全燃烧 ATTACK 这是更加强的大技。使用此技的条件是在持有两槽能量的状态，同时按下弱 P＋弱 K 或是强 P＋强 K 便可，随着拍档不同，必杀技性能也不同，有的技巧是可给予对手重大损伤，也有的是可恢复体力，另外发动这一技巧的组合也各不相同，有些是不用脚踢中对方便无法使出，也有的是不做出某特定动作便无法使出。

基本上此技在使出瞬间是无敌的，并且可以不论对手在使用什么技巧都可令其技巧失效，是非常实用的。




POINT 8 热血受身

如果被对手浮空技击中便会浮到空中，这时是可进行受身的，这就是热血受身。

具体方法是，在被打飞时任意同时按下两键便可以做出空翻动作进行抵消，而且不仅在被弹到空中时，在遭到空中连击时除了最初的几发以外，也可在被攻击状态使出受身的。



在平常状态下，使用这样的操作，受身便会变为倒地回避动作。其它场合也可以用受身指令来摆脱困境，若陷入不利情况使用此技来看看吧。

POINT 9 摔技

在如今的对战格斗游戏中，已成为常识的主力技巧——摔技在本作中当然也会存在，一共分为三种。

第一种是在站立状态时，同时按下弱拳＋强拳，此技对下蹲对手是不起作用的。

二是当对手在下蹲时使用的，将摇杆拉向下方，同时按两拳，便可将其摔出。

三是能将空中对手抓住的空中投，方法很简单，只要在空中与对手接近，再同时按两拳便可使出，而且在空中连击结束时也可转入空中投。




POINT 10 特殊移动

现今成为 3D 格斗游戏常识的特殊移动是可以向画面纵深处移动以回避对手攻击，并借对方攻击出现破绽的机会连续反击的操作，

操作方法是同时按下 2 个脚键便可以了，普通状态下按 2 个脚键是向纵深移动，若按住↓＋2 个脚键便可作前方回避，另外，在与对手距离很近而躲开对方攻击的时候，可以绕到对手身后而寻找机会。

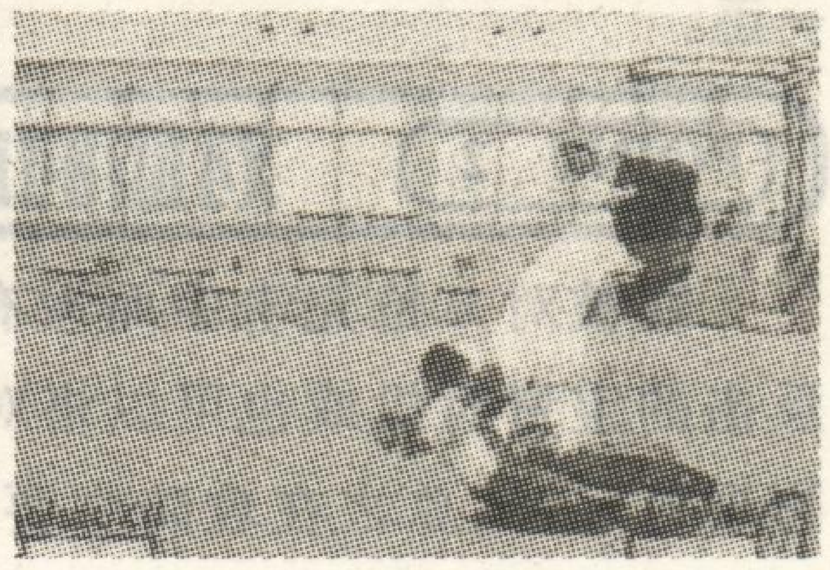


POINT 11 冲刺

本作中是没有 RINGOUT 概念的，因此可以跑动与对手拉开距离，而当有了一定距离的状态同时向前或后快速输入 2 次方向指令（第 2 次指令要拉住摇杆）便可以形成跑动了。

在跑动到与对手间距离很近的时候，接下拳或脚键便可产生撞击，飞踹和铲踢等操作。

由于可产生出下段的 2 择攻击，所以颇有利用阶值，但它也有缺点，比如容易被爱与友情的双人技所打消，所以不要乱用，否则后果不堪设想。



JUSTICE 流对战基础

《私立公平学园》的对战基本可以分为地上战和空中战两种，虽然这么说，但与《恶魔救世主》等游戏的空中战概念有所不同，其性质会因不同的场地而显出区别的。在地上战中可以使用热血 COMBO、根性反击以及爱与友情的双人技等，而空中战中则以空中热血 COMBO、热血受身等等要素成为关键。

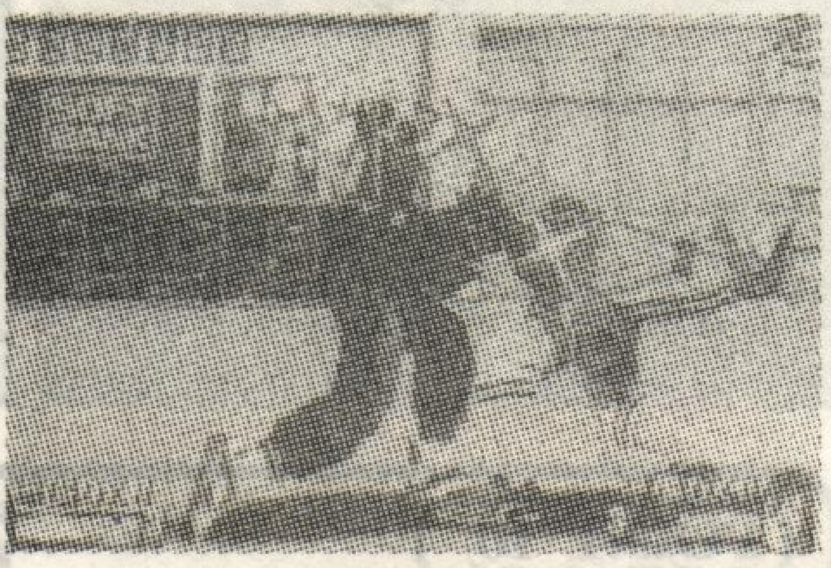
地上战

POINT 1 以打击决胜负！

在地上战中以热血 COMBO 击破对方的防御，和用根性反击及双人技来造成伤害为要点。



▲如果无法判断对方动向的时候，可试着先输入小技，有时也能获得较好的效果，如低踢等。



▲用根性反击是有效的方法，或者采用中下段攻击来破坏对方的防御。

作为战术的开端首先用速度快的弱攻击抢占先手，一旦命中就可展开热血 COMBO→强攻击→配合摇杆的强攻击→必杀技的大攻势，尤其是加入摇杆方向的技巧通常拥有使出速度快及蹲防不能等效果，要活用之，并要记住哪些技巧可令对手不能蹲防。

这里要注意若使用无法站防的下蹲弱攻击，之后虽可以连接热血 COMBO，但有时也无法造成连续打击，不过对于站防的对手有着奇袭的作用，并且这时若灵活地在下蹲弱攻击后连接蹲重脚(大扫腿)可以获得确实的伤害效果。



▲许多必杀技在中途也有多段判定，这时别忘了准确追加致命一击。



▲由弱攻击连接下段脚时，有一部分角色是可以继续追加配合摇杆的强攻击的。

POINT 2 对应时机与场合进行选择

在被对方抢先击中而没有使出连续技时，一定要抓住反击的宝贵时机或也可以将对手的热血 COMBO 全部防住再展开反击，总之在攻防中要有效的判断对方的上段及下段防御再采用相应技巧才能确实形成连续打击。



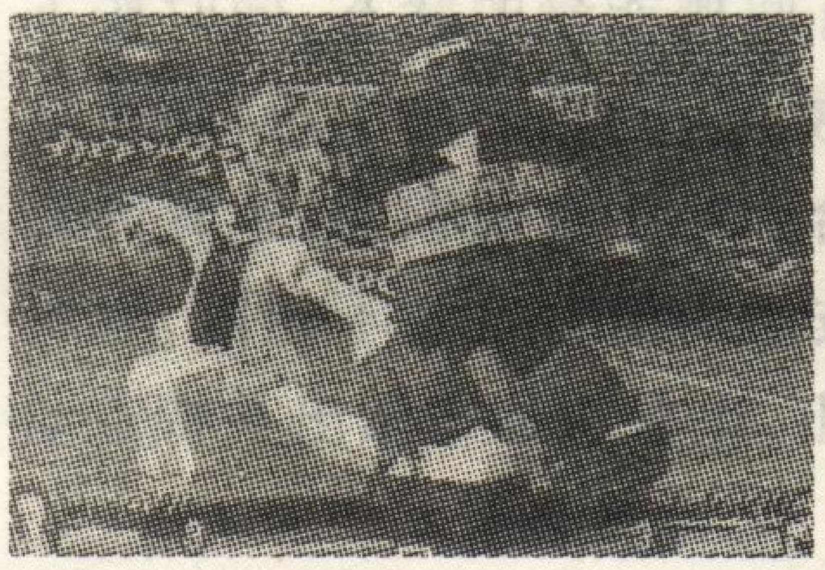
▲对连续两发弱攻击的场合，就可用“根性反击”来反击。



▲根性反击中既有攻击型也有防御型，多多尝试吧！

应付对方冲过来进行突击的战术，基本的对策便是根性反击，在这里配合摇杆的强攻击、必杀技及完全燃烧 ATTACK，都是可以抵消防御硬直的技巧。但是，越是大技使用的速度越慢，因此在对手未完全使出大技时用热血 COMBO 将其击溃也是很容易的事。如果采用完全燃烧 ATTACK，可以使对手硬直较长时间，是值得信赖的，但由于会消费气力槽，无法经常性的使用。

此外，无论速度多快的技巧，在本作中都不是万能的，这是由于有了防御弹开的动作设计。





POINT 3 有了爱与友情，将变不可能为可能

根性反击因指令输入的关系，因此需要一定程度的操作技巧，若没信心掌握根性反击的人可以熟练掌握双人技来作为弥补。

使用双人技时无需根性反击那样的复杂操作，并且从按键瞬间便可进入无敌状态，按键与《ZERO 2》的 OC 相似是将相同强度的拳脚键按下便可，所以在防御硬直中，连打这样的键也有机会使出此技。

对于对方的普通连续技和牵制技也可用此方法应付。

但是，由于会消耗两槽能量，因此不到紧要关头或有完全把握时不要轻易使用。



▲由下蹲弱攻击展开热血 COMBO 可以令对手无法出手打击。

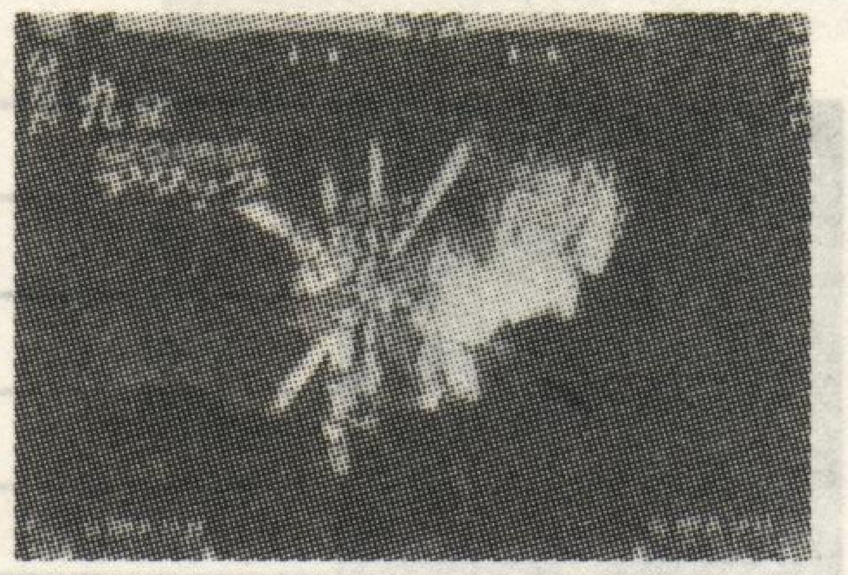


▲反击包括投技及根性反击中配合摇杆的强攻击展开的连续技，需尽早掌握。

空中战

POINT 1 学生空中飞!

一部分输入↘+强攻击的技巧以及必杀技有着将对手打上高空的效果。之后输入↑就可使自己的角色跟着飞跃上天,展开空中连续技。



作为浮空技的基本可以使用与地面相同的操作,弱→强→配合摇杆方向+强(→必杀技)的热血 COMBO,但是这时对手可能会使用受身来减轻伤害或恢复体势,因此也有可能根据不同情况而展开强→弱→必杀技的连续攻击。

POINT 2 不要只看连击表示来判断是否形成连击效果!

因为在空中时可使用受身的机会较多,基本上在必杀技以外的连击当第 3HIT 时对手便会从完全被攻击状态解脱出来,产生受身的可能性,因而不要指望在空中时可以使画面上出现华丽的多次打击数。

但是,使出受身动作的角色,其滞空时间必然会加长,而展开攻击的一方必会先落地,在这时可以向对手再度使用浮空技,然后用普通跳跃在空中打击两三次,或者等待对方落地,立足未稳时用热血 COMBO 攻击。

相对应的受身侧若没有在空中改变轨道的必杀技,(如完全燃烧 ATTACK)时便无可避免的会遭到继续打击,虽然可以采用空中死防的战术,但仍然被地面角色占有主动权,或会遭到空中擒投等伤害。总之,即使空中连击被对方受身抵消,使击打数停止计算,仍然有着许多连缀攻击的可能性,而与之相对,也有可能出现在空中使出根性反击,展开空中对战等多种情况。

应用

POINT 1 看准时机大胆使用

基本战术中最常导入的便是投技,在本作中投技的判定是非常大且十分快速的,在使用技巧的状态下,若被对方用根性反击或双人技反击时,大胆的快速连打键或许便可使出投技,而一挫对手的锐气。同样,空中投技也是值得推荐的战术,对于空中防御或空中受身的对手,空中投技都可造成威胁。当浮空技未能成功,仅仅使对手稍稍离地的时候,也可追上去进行空中摔投。

另外,无论在地面或空中,被对方摔投时若在此刻同样使用投技指令,便可从被摔的姿态中摆脱出来,所以若对方在等着你的角色受身落地时进行摔投,便可利用上述方法在落地的瞬间输入摔技指令反擒对手,即使未能先发制人,也有从被摔的命运中脱身的机会。

POINT 2 跳踢是最强!?

在地上战中,由第一发弱攻击展开的热血 COMBO 会因原来微妙的角色性能差而产生许多分别,这时有必要掌握普通跳跃与特殊移动的操作。随着角色体型大小不同和跳跃力不同,空中战会有各种各样的情况发生,但跳踢是始终比较占优势的。

特殊移动中体现 3D 游戏特色的变换重心,这一操作在与对手远离时使用是有助于回避飞行道具的。而若与对方埋身战时则会出现绕到对手身后等效。

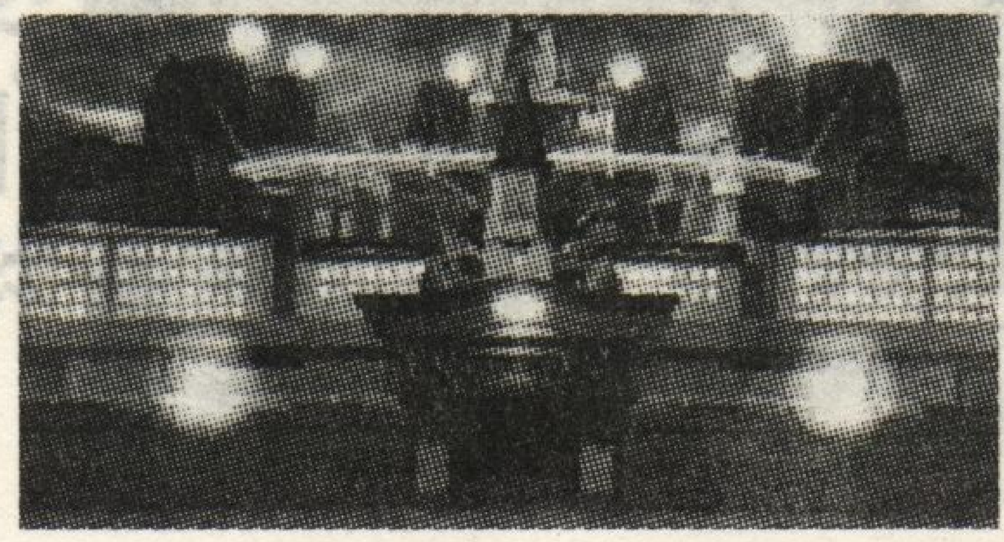
POINT 3 以跑动来维持优势!

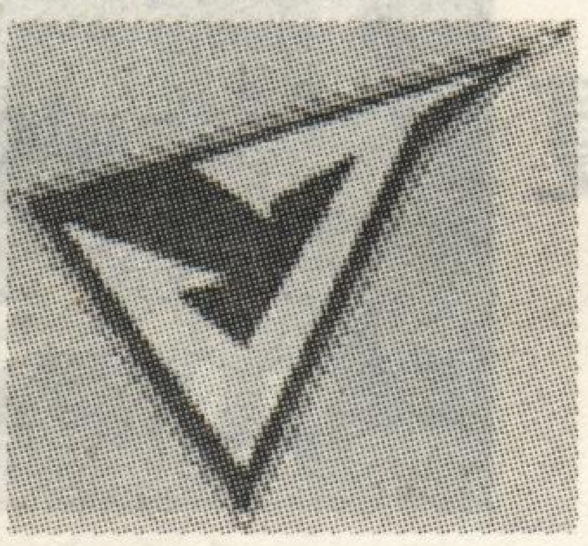
将对方打飞后,以冲刺攻击最有效,作为冲刺攻击的实用技,包括无法蹲防的冲撞、无法站防的铲踢等各种技巧,另外在冲刺中也是可直接使出双人技的。因此可发挥的余地很大,十分实用。

私立公平学园



英雄





响子



必杀技	正波拳(空中可)	↓↘→+P
	实直拳	→↓↘+P
	真圆脚	↓↙←+K
	雷锐蹴	空中↓↘→+K
完全燃烧 ATTACK	岛津流真正波拳	↓↘→↓↘→+P
	岛津流真实直拳	↓↙←↓↙←+P
爱与友情的双人技	岛津流真正波拳	

必杀技	出席确认	↓↙←+P
	回诊	↓↙←+K
	触诊	↓↘→+P后K连按
	片翼之构	↓↘→+K后P或K连按
完全燃烧 ATTACK	死之介护	↓↘→↓↘→+P
	天狱之阶梯	↓↘→↓↘→+K
爱与友情的双人技	究极的矫正师	



BATSU



HINATA



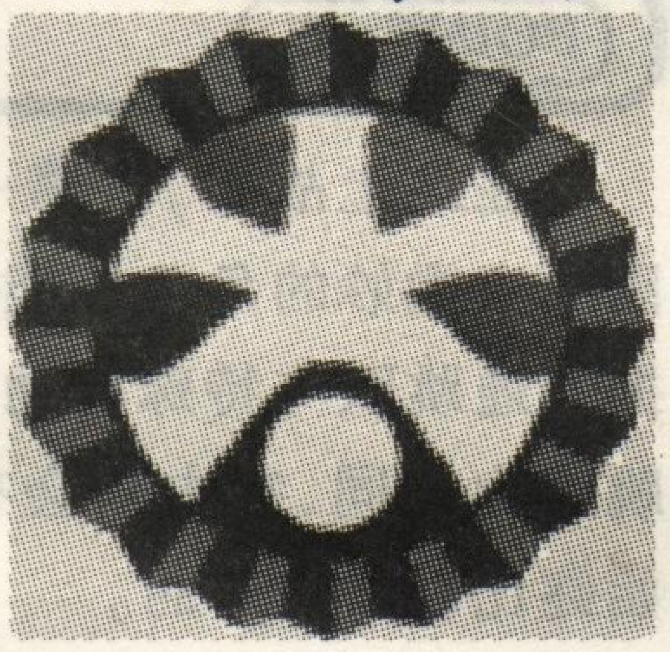
必杀技	气合弹(空中可)	↓↘→+P
	毅力升拳	→↓↘+P
	月牙脚	↓↙←+K
	流星脚	↓↘→+K
完全燃烧 ATTACK	全开气合弹(空中可)	↓↘→↓↘→+P
	天空爆弹	↓↙←↓↙←+P 连打
爱与友情的双人技	双倍气合弹	

必杀技	连击拳	↓↘→+P
	升阳拳	→↓↘+P
	炎舞脚	↓↙←+K
	连脚弹	空中↓↘→+K
完全燃烧 ATTACK	火焰旋风脚	↓↙←↓↙←+P
	天空爆弹	↓↙←↓↙←+P 连打
爱与友情的双人技	勇气百倍(根性槽回复)	

太阳学园



恭介



必杀技	回旋切	↓↘→+P
	幻影脚(空中可)	↓↘→+K
	雷神升拳	→↓↘+P
	幻影挥舞	空中↓↘→+P
完全燃烧 ATTACK	扩散回旋切	↓↘→↓↘→+P
	双幻影脚(空中可)	↓↘→↓↘→+K
爱与友情的双人技	最终双重乱舞	

五轮高校



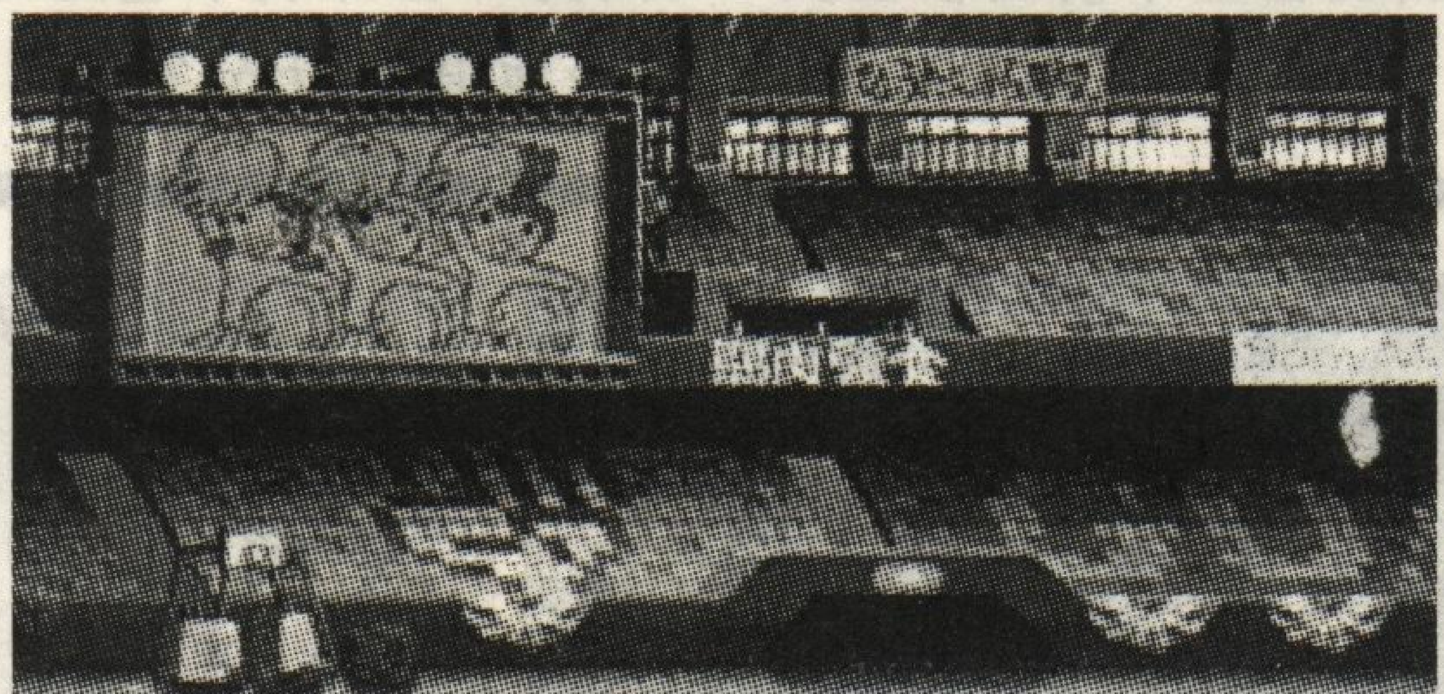
将马



必杀技	超刚速球(空中可)	↓↘→+P
	大回转打法	→↓↘+P
	杀人滑翔	↓↘→+K
	豪快引导	←+弱 K+强 K
完全燃烧 ATTACK	分身魔球(空中可)	↓↘→↓↘→+P
	爱与友情的双人技	↓↙←↓↙←+P
爱与友情的双人技	空中投杀	



夏



罗伯特



必杀技	空中拦网(空中可)	↓↘→+P
	旋转扣杀	↓↙←+P
	滑行扣杀	→↓↘+P
	特训穿刺	空中↓↙←+P
	自给自足穿刺	→↘↓↙←+K
完全燃烧 ATTACK	千次穿刺	↓↘→↓↘→+P
	火焰打击	空中↓↘→↓↘→+P
爱与友情的双人技	战力百倍(体力回复)	

必杀技	闪光飞扑	↓↘→+P
	长距离射击	↓↘→+K
	天升脚	→↓↘+K
	滑行踢	↓↙←+K
	回踏脚	↓↘→+K
完全燃烧 ATTACK	爆裂胜利射门	↓↘→↓↘→+K
	空中爆炸	↓↙←↓↙←+K 连打
爱与友情的双人技	陷井双杀	



罗依



蒂芬妮



罗依		
必杀技	前方炸裂	↓↘→+P
	亢奋升拳	→↓↘+P
	挽球挥舞	↓↙←+P
完全燃烧 ATTACK	酒后亢奋	↓↘→↓↘→+P 连打
	超级挽球	↓↙←↓↙←+P
爱与友情的双人技	双倍能量爆弹	

蒂芬妮		
必杀技	华丽切断	→↓↘+K
	欢乐之拳	↓↙←+P
	欢乐打击	↓↘→+P
	兴奋之脚(空中可)	↓↙←+K
完全燃烧 ATTACK	精彩之脚	↓↘→↓↘→+K
	空中爆弹	↓↙←↓↙←+P 连打
爱与友情的双人技	爱与和平	

和平高校

外道高校



鲍曼

岩



鲍曼		
必杀技	神之升拳	↓↘→+P
	神之前引	(上招中)↓↘→+P
	神之冲击	→↓↘+P
	神之影响	↓↙←+P
完全燃烧 ATTACK	天堂的冲击	↓↘→↓↘→+P
	天堂的回旋	↓↙←↓↙←+P
爱与友情的双人技	双倍上升龙卷	

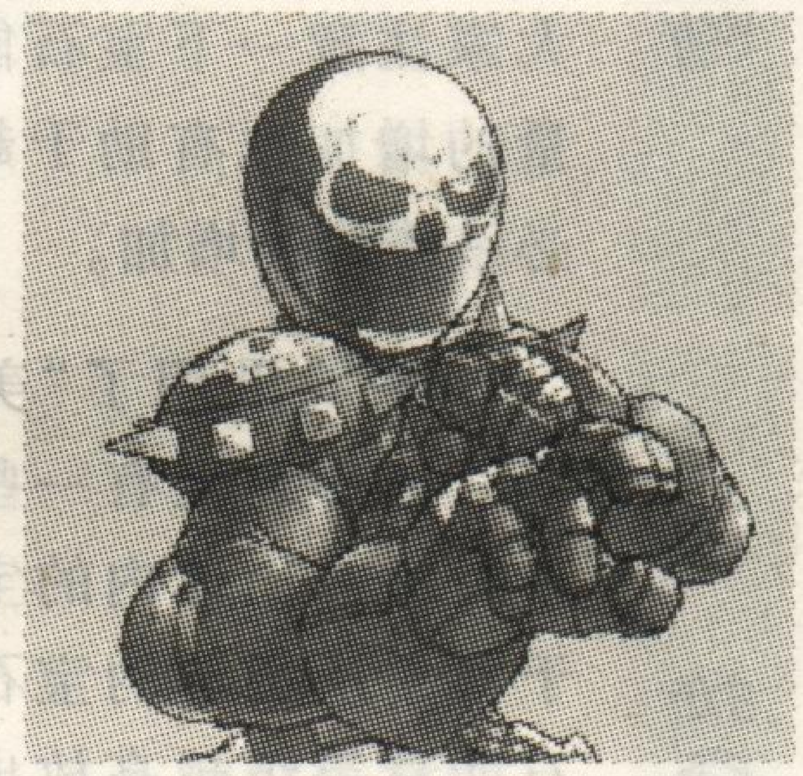
岩		
必杀技	铁炮突	↓↘→+P
	荒波四股	↓↘→+K
	岩碎	→↓↘+P
	柏手破	↓↙←+P
	大岚	→↘↓↙←+P
完全燃烧 ATTACK	乱铁炮突	↓↘→↓↘→+P
	喷火山	↓↙←↓↙←+P
爱与友情的双人技	活火山	



利刃



晶



利刃		
必杀技	里斩(空中可)	↓↘→+P
	破坏	↓↙←+K
	骂倒	↓↘→+K
完全燃烧 ATTACK	血祭	↓↘→↓↘→+P
	天空爆炸	↓↙←↓↙←+P 连打
爱与友情的双人技	血狱	

晶		
必杀技	里门	↓↘→+P
	旋蹴舞	↓↘→+K
	破天之构	↓↙←+K
	气功块(空中可)	↓↘→↓↘→+P
完全燃烧 ATTACK	破连舞	↓↙←↓↙←+P
	天连舞	↓↙←↓↙←+K
爱与友情的双人技	双击连舞	

CAPCOM格斗游戏的角色以SD造型在这里集结！

口袋战士

POCKET FIGHTER

责编/E·T

机种:ARC　厂商:CAPCOM　类型:对战 ACT

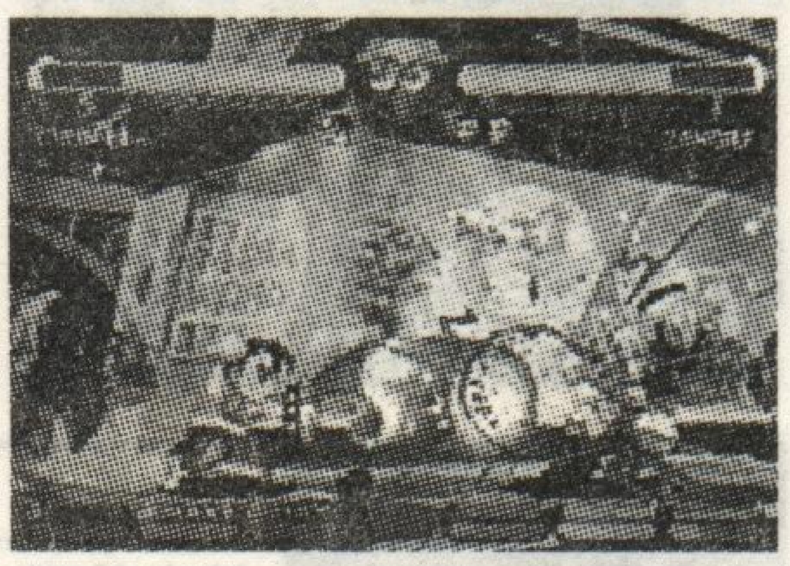
从CAPCOM制作的格斗游戏历史来看，几乎所有的控制键都设定为六个，其中包括三拳三脚。而这次的“口袋战士”却与以前的控制系统有很大差别，其按键设定为三个，其中包括一拳(P)、一脚(K)及一特殊(S)，这里的S键即表示可在发出超必杀时使用。“口袋战士”中登场的人物除了八个街霸中出现的之外还加入了恶魔战士、SF3、WARZARD中出现的四位角色，这十二位角色的招术虽然有所减少，但由于加入了许多新的系统也使得此游戏十分精彩。

口袋战士操作系统指南

基本操作	
前冲	→→
后退	←←
SUPER JUMP	↓↑
吹飞攻击	↘+P
击倒攻击	↘+K
追身攻击	倒地后↑+任意键
再击倒	敌站起瞬间连按S键

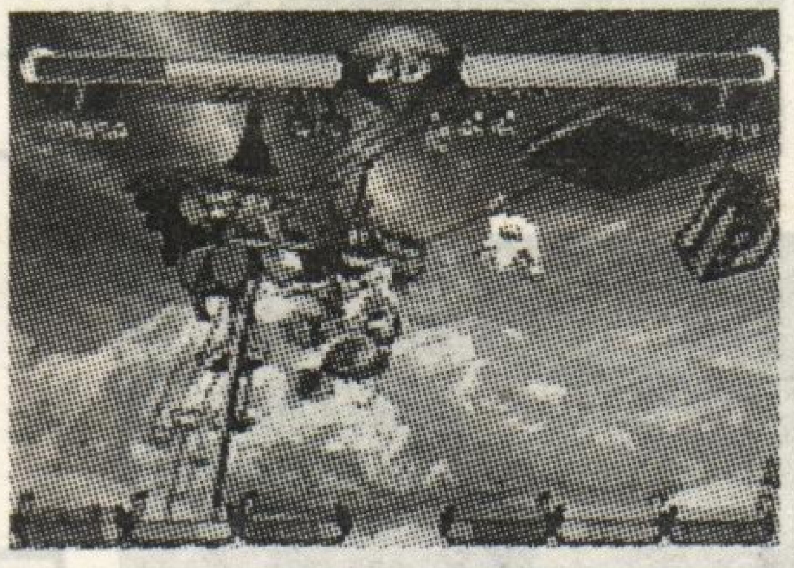
新增加的能量槽

此游戏新增加了一个“宝石系统”，当宝石收集到一定数量时画面下方的能量槽就会填满，而且此能量槽会有LV 1→LV 3的变化。这样角色的必杀技可通过此系统来“POWER UP”、“SUPER COMBO HIT”以及使攻击范围增大，由于不同的宝石所对应角色的必杀技也不同，而且得到宝石后必需赶快使用，否则一定时间内宝石所呈现的效果就会消失，并且还会有被别人打出体内的危险。



超必杀能量槽

在画面中体力槽下面的便是超必杀能量槽，在对战中此处的能量等级会不断增加，当角色使出超必杀时会消耗一段能量，如这时储存的好几级的能量便可使不同的超必杀技连续起来，使角色的破坏力能达到很强的威力。顺便提醒大家注意一下宝石能量的增加也有助于超必杀能量的增加。



抢夺对手的宝石

游戏沿用了“美国英雄”中首创的“宝石系统”，但却与之有一些差别，当对手为特殊攻击击中时会放出体内的宝石，而放出宝石的数量取决于对手所拥有的宝石能量等级，基本上对手的宝石能量等级越高放出的宝石数量也就越多。令对手宝石放出的招数包括S、→+S、↓+S，另外当我们被对手用此种攻击击中时可以使用←+S进行抵消受身，这样可以使敌攻击无效，从而避免了被对手击出宝石的机会。



多彩的宝石

游戏中出现的宝石有红、蓝、黄三种颜色之分，并且宝石的大小也分为三种，三种不同大小的宝石可增加不同的宝石能量等级，游戏中还会随机出现一种七色大宝石，它可以提升全部的能量等级。

解消敌人攻击的回避与受身

在对战中无论被对手何种攻击击中，只要同时按下P+K+S，便可对敌人的攻击进行回避，并且还可作出消耗一段宝石能量的攻击。当被对手的“FLASH COMBO”击中时，为防避敌人的追身攻击可迅速同时按下P+K进行受身，并且还可以快速地输入P+K+S进行消耗一段宝石能量的攻击。



搞笑的礼物攻击

由于游戏中会出现许多不同的攻击物品，因此角色就有了拿到这些礼物的机会，在拿到礼物时便可进行极为搞笑的礼物攻击，并且角色本身可以存放三个礼物，只要按开始键便可自由选择其中一个礼物，在选中后输入K+S便可将存放的礼物当作飞行道具攻击对手。

执着地追求着格斗最高境界的武术家 隆(RYU)



LEVEL UP 必杀技	
波动拳	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚	↓↙←+K

超必杀技	
真空波动拳	↓↘→+S
暴风龙卷旋风脚	↓↙←+S
烈风迅雷掌	→↓↘+S

隆永远的好对手已初为人父 肯(KEN)



LEVEL UP 必杀技	
波动拳	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚	↓↙←+K

超必杀技	
升龙裂破	→↓↘+S
神龙拳	←↓↙+S
疾风迅雷脚	←↙↓↘→+S

身为国际刑警的人气女格斗家 春丽(CHUN LI)



LEVEL UP 必杀技	
气功拳	←↙↓↘→+P
飞升脚	→↓↘+K
百裂脚	K 连打

超必杀技	
气功掌	↓↘→+S
轮海啸	→↘↓↙←+S
霸山飞升脚	→↓↘+S

崇拜着隆的女高中生 樱(SAKURA)



LEVEL UP 必杀技	
波动拳	←↙↓↘→+P
升樱伞	→↓↘+P
春火袭倒	←↙↓↘→+K

超必杀技	
真空波动拳	↓↘→+S
乱春雨	→↓↘+S
春烂漫	→↘↓↙←+S

WARZARD 世界中最强的黑魔法师 塔巴莎(TEBASA)



LEVEL UP 必杀技	
飞龙拳	↓↘→+P
魔法剑	→↓↘+P
飞龙脚	←↓↙+K

超必杀技	
魔法加农	↓↘→+S
神圣之力量	→↘↓↙←+S
龙神降临	↓↘→+S

沉睡了千年的魔界僵尸 泪泪(LEI LEI)



LEVEL UP 必杀技	
暗器炮	↓↘→+P
返响器	↓↙←+P
地灵刀	←↙↓↘→+K

超必杀技	
天雷破	→↘↓↙←+S
来来球	↓↘→+S
天回拿	→↓↘+S

有着蝙蝠之身的女性夜魔 莫莉卡(MORRIGON)



LEVEL UP 必杀技	
魂之斩	↓↘→+P
影之斩	→↓↘+P
天堂螺旋	↓↙←+P

超必杀技	
黑暗幻影	←↙↓↘→+S
死亡斩	→↓↘+S
天堂风暴	↓↙←+S

来自忍者部落的女高中生 伊吹(IBUKI)



LEVEL UP 必杀技	
苦无	↓↘→+P
风斩	→↓↘+K
飞燕	←↓↙+K
旋	↓↙←+K

超必杀技	
霞朱雀 (空中可)	↓↘→+S
儿雷也	→↘↓↙←+S
疾风	→↓↘+S

世界级游乐园的大老板 菲莉西亚(FELICIA)



LEVEL UP 必杀技	
后踢波	↓↘→+K
翻滚利爪	↓↘→+P
奇袭踢	→↓↘+K
翻滚擒抓	↓↙←+P
星乱爪	P 连打

超必杀技	
援救攻击	←↙↓↘→+S
疯狂打击	→↘↓↙←+S
舞蹈攻击	↓↘→+S

能够粉碎一切的赤色龙卷风 桑基尔夫(ZANGIEF)



LEVEL UP 必杀技	
螺旋打桩	摇杆一圈 P+K
双臂回旋	P+S
碎金掌	→↓↘+P
钢铁体压	空中↓↓+P

超必杀技	
俄罗斯重击	→↓↘+S
重磅击打	←↙↓↘→+S
终极原子爆弹	摇杆一圈 +S

游戏中出现的两位隐藏角色以及乱入条件

号称最强流的超级傻瓜 火引弹(DAN)

● 在 **3** 个以上的关中其结束时间达到平均 **60** 秒以上
● 在 **3** 个以上的关中其结束时平均体力在 **2/3** 以上
● 连续 **4** 关以上以 **2:0** 的成绩击败对手
● 用超必杀结果对手必需在 **5** 回合以下
● 必需有一回合以上在结果对手时自己的宝石能量槽全部为 **LV 1** 而对手则为 **LV 3**
● 不能接关
● 不能有其它角色乱入
※当打倒 **6** 人之后如满足以上条件，第 **7** 人便是"火引弹"乱入。



必杀技	我道拳	↓↘→+P
	晃龙拳	→↓↘+P
	断空脚	↓↙←+K
投技	最强背负投	地上 P+K
	一世一代汉道	←↙↓↘→+P+K
	最强巴投	→↘↓↙←+P+K
	最强地狱风车	空中 P+K
超必杀	父亲转生	←↙↓↘→+S
	晃龙烈火	→↓↘+S
	真空我道拳	↓↘→+S
	殉哭杀	→↘↓↙←+S
	挑衅传说	↓↘→↓↘→+START





觉醒了杀意波动的格斗之鬼神 豪鬼(GOUKI)

● 在 **1** 个以上的关中其结束时间达到平均 **80** 秒以上
● 在 **1** 个以上的关中其结束时平均体力在 **8/9** 以上
● 连续 **6** 关以上以 **2:0** 的成绩击败对手
● 用超必杀结果对手必需在 **6** 回合以下
● 必需有一回合以上在结果对手时自己的宝石能量槽全部为 **LV 3** 而对手则为 **LV 1**
● 不能接关
● 不能有其它角色乱入
※当打倒 **6** 人之后如满足以上条件，第 **7** 人便是"豪鬼"乱入。



必杀技	豪波动拳	↓↘→+P
	豪升龙拳	→↓↘+P
	龙卷斩空脚	↓↙←+K
	斩空波动拳	空中↓↘→+P
百鬼袭	百鬼豪斩	↓↘→↗+P
	百鬼豪冲	百鬼袭中 +P
	百鬼豪碎	百鬼袭中在对手头上时 +P
	百鬼豪尖	百鬼袭中 +K
	百鬼豪堕	百鬼袭中在对手胸前 +K
投技	豪背负投	地上 P+K
	豪巴投	←↓↙+P+K
	一件落着	←↙↓↘→+P+K
	天魔巴投	→↘↓↙←+P+K
	斩空背负投	空中 P+K
超必杀	灭杀豪波动	←↙↓↘→+S
	灭杀豪升龙	→↓↘+S
	天魔豪斩空	空中←↙↓↘→+S
	瞬狱杀	→↘↓↙←+S

CAPCOM 格斗游戏历史上的最强争霸战

美国漫画英雄 VS. 卡普空超级英雄

MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES

机种:ARC 厂商:CAPCOM 类型:对战 ACT

CAPCOM 游戏史上的最大战勃发

第三名助手!?史无前例的登场人数!

在公布的资料中除了可以从十五名主要角色中选择两名出战之外,在开始前电脑会随机为你选出第三名助手!这样便可利用这名助手所拥用的一定攻击次数来进行救援攻击。在第三名助手中包括了"魔界村"、"恶魔战士"等 CAPCOM 游戏中的著名人物,在加上特定人物所使出必杀技时画面中出现的角色,使此游戏的登场人物达到了近 50 人,这可真是史无前例啊!



必杀!?HYPER COMBO!

游戏中超强力的 HYPER COMBO 以及 VARIABLE COMBO 一直都是"VS."系列最吸引人的地方,而这次此系统不但依然健在,而且其华丽程度和气势比起以往的 2D 格斗游戏更是有过之而无不及,可以想象在游戏中超人、街霸、恶魔与机械在一起时所呈现的攻击方式肯定会令人震惊。



新技!?VARIABLE CROSS!

游戏中加入的新系统之一,虽未有详细的说明,但据资料显示可同时操作同伴两人加攻对手使出 AIR COMBO 的技巧!更令人注目的是如果对手亦同时使用的话,便会在画面中呈现四人混战的场面,那么也就是说此游戏的华丽程度甚至超过了"美国英雄 VS. 街霸"。



隐藏人物!?豪鬼还会出现吗?

不知大家是否发现,在这场惊天动地的世纪大战中,CAPCOM 的看家 BOSS 豪鬼竟然不在其中,这可真是令人意想不到的事情。从选人画面上来看居然没有豪鬼的位置,难道说 CAPCOM 把他当做了第三名助手?或者是令其成为隐藏人物出现?(从可选择的人数来看与 CAPCOM 一贯的双数角色不附)还是另有什么别的内情呢?





RYU

波动拳 ↓↘→+P

升龙拳 →↓↘+P

龙卷旋风脚 ↓↙←+K

＊真空波动拳 ↓↘→+PP

＊真空龙卷旋风脚 ↓↙←+KK

＊模式变换 →↘↓↙←+P



CHUN－L1

气功拳 ←↙↓↘→+P

天翔脚 →↓↘+K

百裂脚 K连打

旋圆蹴 →↘↓↙←+K

＊气功掌 ↓↘→+PP

＊千裂脚 ↓↘→+KK

＊七星闪空脚 (空中)↓↘→+KK



CAPTAIN AMERICA

飞盾斩 ↓↘→+P

星芒拳击 →↓↘+P

碎星暴击 ↓↘→+K

＊最终光浑 ↓↘→+PP

＊超碎星暴击 ↓↘→+KK

＊超星芒拳击 →↓↘+PP



ROCKMAN

洛克钩拳 →↓↘+P

洛克飞弹 强P蓄力后放出

道具攻击(道具变换) ↓↘→+P (↓↙←+K)

---

*超级化洛克人 ↓↘→+PP

*前冲突刺 ↓↘→+KK

*击打特攻 ↓↙←+KK



HULK

怪力旋风 →↘↓↙←+P

怪力空投 ↓↘→+P

怪力冲撞 ←蓄→+K (对空)↓蓄↑+K

---

*怪力波动 ↓↘→+PP

*怪力碎破 ↓↙←+PP

*怪力快速击 ↓↘→+KK



CAPTAIN COMMANDO

队长烈火 ↓↘→+P

队长电击 ↓↙←+P

队长裂脚 ↓↙←+K

队长旋风 ↓↘→+K

---

*队长之剑 ↓↘→+PP

*队长风暴 ↓↘→+KK



GAMBIT

卡牌斩 ↓↘→+P

卡牌击 ↓↙←+P

真空斩 →↓↘+P

真空风暴 ↓蓄↑+P+K

---

*集束冲击 ↓↘→+PP

*真空X破裂 ↓↙←+KK或↓↘→+KK



JIN

底力台风 ←蓄→+P

底力爆震 ↓蓄↑+P

底力破击 →↘↓↙←+K

---

*区域拳击 ↓↘→+PP

*区域机炮 ↓↙←+PP

*底力龙卷风 ↓↘→+KK



ZANGIEF

螺旋打桩 摇杆一圈+P

双臂回旋 PPP(KKK)

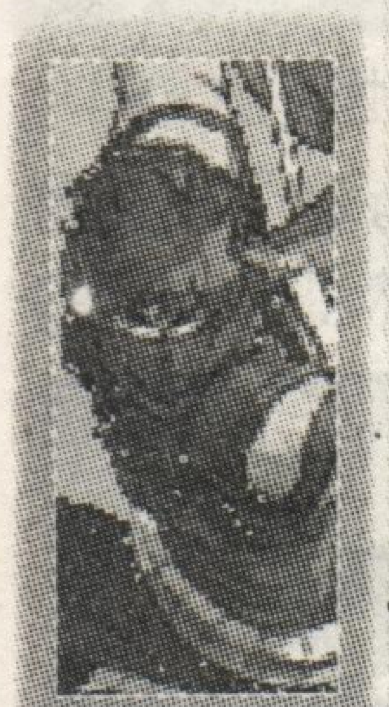
飞投爆弹 ←↙↓↘→+K

碎金掌 →↓↘+P

---

*终级原子爆摔 摇杆一圈+PP

*钢体 ←↓↙+弱K



STRYDER HIRYU

蜘蛛络 ↓↘→+P

忍法 →↓↘+P或K

胧变 ↓↙←+K

战术ACE ↓↘→+K

---

*忍法速击 →↓↘+PP

*隐枪突 ↓↘→+KK

*震激流 ↓↘→+PP



MORRIGAN

灵幻火焰 ↓↘→+P

影斩 →↓↘+P

魔性吸血 →↘↓↙←+P

强袭之矛 跳跃中↓+强K

---

*灵幻烈炎 ↓↘→+PP

*离形影斩 →↓↘+PP

*暗黑幻影 ↓↘→+KK



SPIDER-MEN

波动飞球 ↓↘→+P

蛛丝 →↓↘+P

波动飞跃 ↓↙←+K

波动投 →↘↓↙←+P

---

*强化蛛丝 ↓↘→+PP

*钢铠 ↓↘→+KK

*进化波动投 ↓↙←+PP



VENOM

兽牙 ↓↘→+P

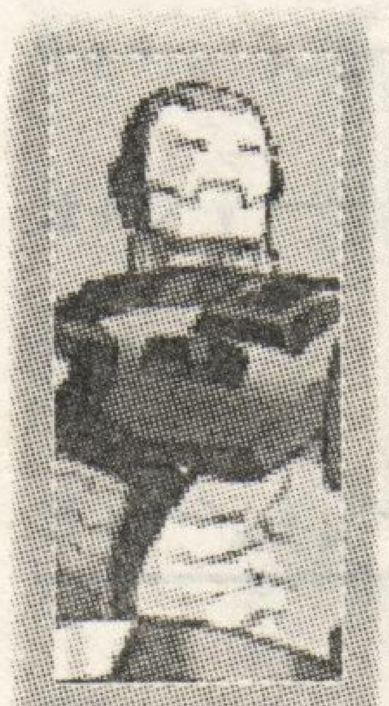
波卷投 →↘↓↙←+P

兽击 ↓↘→+K

---

*兽化冲波 ↓↘→+PP

*死之手 ↓↘→+KK



WAR MACHINE

榴弹加农 ↓↘→+P

生体暴击 →↘↓↙←+P

小型爆弹 中P+弱K

---

*钢铁加农 ↓↘→+PP

*死亡战衣 ↓↘→+KK



WOLVERING

狂战士军刀 ↓↘→+P

龙拳利爪 →↓↘+P

狂战士破斩 ↓↙←+P

刺突爪 中P+弱K+方向键

---

*武装X →↓↘+PP

*迅突爪 →↓↘+KK

*狂战士X斩 ↓↘→+PP



在细微处增添无数变化的"街霸"系列又一作!

街头霸王Ⅲ~第2冲击

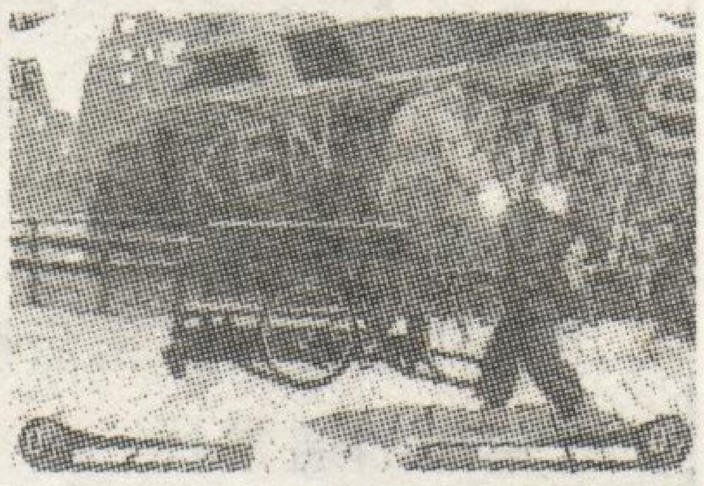
STREET FIGHTER Ⅲ ~ 2nd IMPACT

机种:ARC　　厂商:CAPCOM　　类型:对战 ACT

关于本作的基础知识

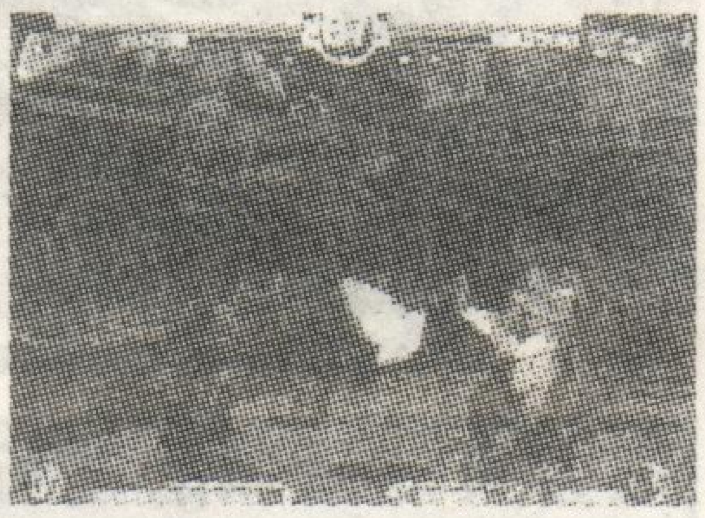
1 选择隐藏的颜色

在对战游戏中,一般来说每位角色都有多种色彩,而本作的角色是有着隐藏颜色的,选用方法十分简单,只要在选角色时同时按住轻K+重P就可以了。



2 CPU乱入进行挑战

只要玩者能够在1 ROUND不输的状态下,并尽量能够用SUPER ART(超必杀)来解决对手,那么到了一定的时间,就会出现一位固定的角色乱入向你挑战。具体乱入者是谁,则要视玩者选用的角色而定。



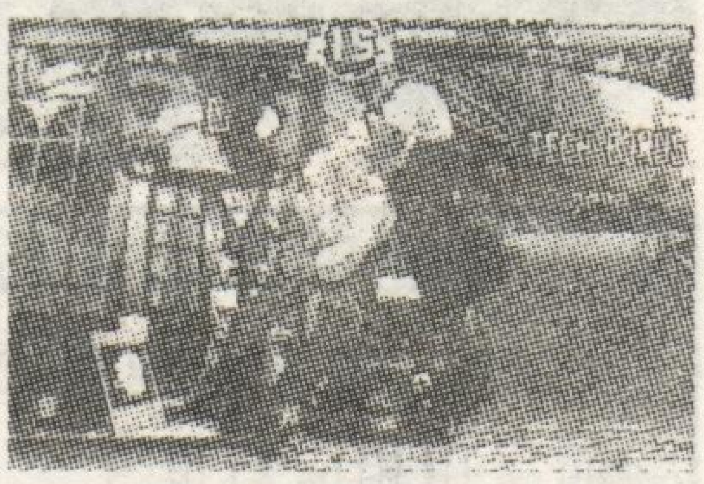
3 PERSONAL ACTION的效用

本作新增的PERSONAL ACTION,它的作用除了可以令SUPER ART的能量槽增加以及向对手攻击外,还会令必杀技的攻击力提升,但攻击力究竟提升多少,则要看玩者使用了多少次PERSONAL ACTION。



4 奖分游戏的等级法则及秘技

只要在进入奖分游戏前,尽量以PERFECT的成绩或SUPER ART来结果对手,就可以令奖分游戏的等级提高。另外如想随意选择奖分游戏的等级,可在击倒第3个对手后立即紧按——LV1:轻K;LV2:中K;LV3:重K;LV4:轻K+中K+重K;LV5:↓+轻P+中K+重P。



5 豪鬼作为最终BOSS登场

豪鬼已经久违了,在本作中终于又可以见到他,方法是只要能够1 ROUND不输,并且有三个以上PERFECT的成绩,那么最终BOSS便会变为豪鬼。

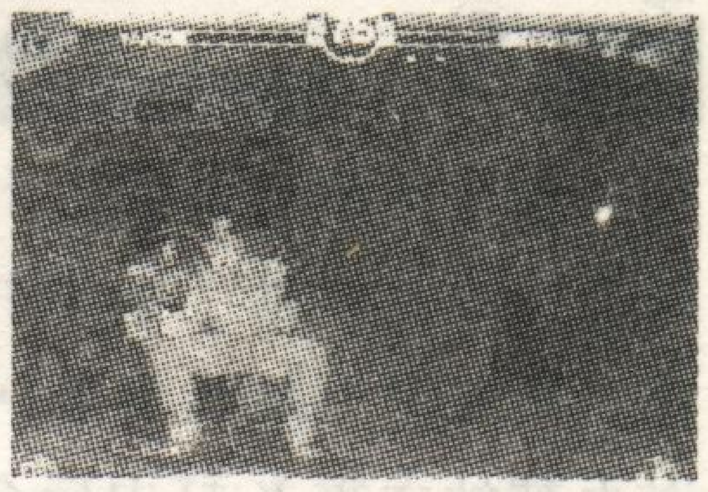
6 在对战模式中使用豪鬼

首先在选人画面中,把选人框移动到隆处,然后按"↓↓↑",再移动到肯处按"↑↑↓",返回隆处按"↑",再到肯处按"↓"最后到西恩处按"↓↓↑↓↑↑↑",按决定键便可以了。



7 与真·豪鬼对决

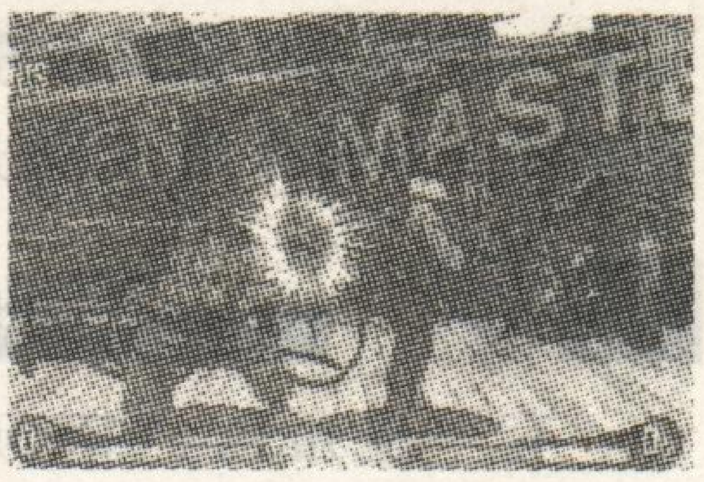
除了要完成上面所提到的令豪鬼登场的条件外,还要在与豪鬼战斗的第2回合用SUPER ART将其解决,这样就可与真·豪鬼对决了。真·豪鬼除了攻势凌厉之外,还可在空中使用两发的斩空波动拳,此外其阿修罗闪空没有硬直时间。在打倒真·豪鬼以及看过职员表之后,会出现基尔再次复活的信息,这是否意味着"街头霸王"还会有下一代推出呢?!让我们拭目以待吧。



关于本作的心得

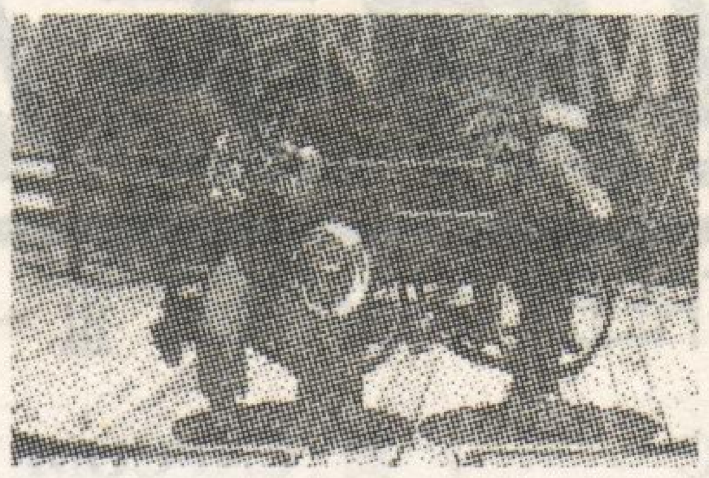
1 BLOCKING的使用

BLOCKING的使用方法与前一作(《街头霸王Ⅲ》,曾在《电子游戏技巧(1)》中作过介绍)相同,但在对战中究竟应该如何灵活运用这一技巧呢?虽然它是一个重要的致胜条件,但失手的可能性也比较高,因为针对每一招的BLOCKING其时间长短都不尽相同,如伊吹的霞朱雀需要以极快的速度来BLOCKING,而肯的疾风迅雷脚则需在第2HIT时稍慢而后再加快。所以,建议大家对自己不熟悉的招术最好不要用BLOCKING来对付。



很多对手喜欢使用跳跃出招然后连接连续技的套路,此时大家可以用BLOCKING来对付他,时机则为对手跳到你的头顶斜前方的瞬间。但是,如果对手跳过来时没有出招,BLOCKING就会落空,自己则会处于空门大开的状态下,为了避免这一情况发生,大家可以在使用BLOCKING

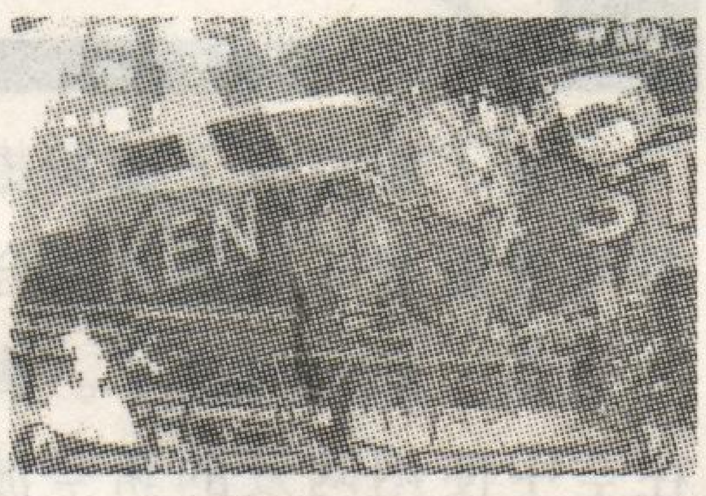
后立即将摇杆拉向→，再配合以速度较快的中 P 或中 K，这样即使对手提前落地，你也可趁机使出投技。当然，这一过程说起来简单，但在使用的时候并不一定十拿九稳，我们只是给大家提供一种战术以供参考，究竟在实战中如何处理还要视个人具本的情况而定。



关于 BLOCKING 方向问题在本作中也较为复杂，一般来说对手攻向己方腰部以上的招术，可用→来 BLOCKING，而攻向腰部以下的招术则要用↓来 BLOCKING。但其中也有例外的情况，如尼克罗的站立中 K 便要用→来 BLOCKING。

2 休柯的无限连击

当对手靠近版边时，如在空中被休柯的 GIANT PALM BOMBER 击中的话，这时便可不停向其拍击，如发现距离拉远则可向前略走一步用轻的 GIANT PALM BOMBER 再继续攻击，即使对手此时晕倒，只要距离不太远仍然可用这一招向其继续攻击，这一套招术实在太无赖了。



3 必中！豪鬼的瞬狱杀

豪鬼的瞬狱杀威力十分惊人，但在对战中命中的机会却不是很高。到了本作中，豪鬼有一连续技可以接续瞬狱杀，其方法为跳跃攻击→站立重 K→瞬狱杀，其优点在于对手被站立重 K 打中后会转过身去，下面的瞬狱杀就一定会将其击中，HIT 数共为 17 下。

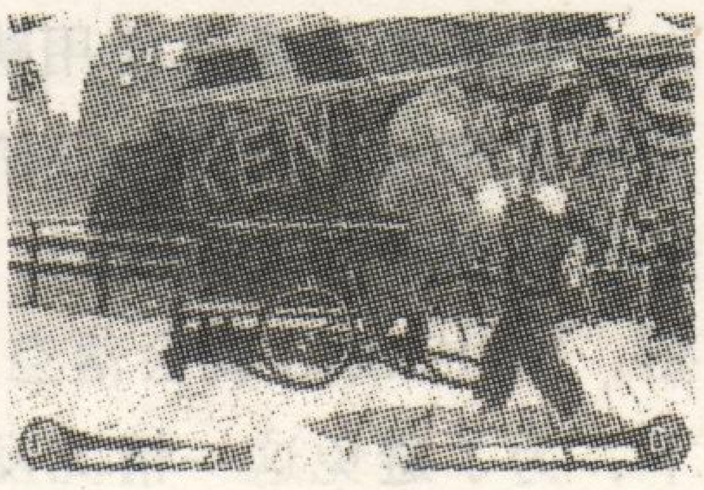
还有一种方法，就是在一定距离时，先使出 LEAP ATTACK（↓↓＋任何攻击键），如果没打中对手而此时距离又很近的话，这种情况下使出瞬狱杀对手也无法将其破解。除非他能在 LEAP ATTACK 时便作出反击，否则就只有接受瞬狱杀的命运了！

4 EX LEAP ATTACK

LEAP ATTACK 也是有 EX 版的，也就是说指令为↓↓＋2P 或 2K，但威力并没有改变。究竟此技巧在对战中会起什么样的作用，还需进一步的研究。

5 PERSONAL ACTION 的奥妙

有一些角色 PERSONAL ACTION 可以简单的利用重 P＋重 K 来使出，只要按住一定时间，攻击力便会相应增加，如艾立克斯的 HYPER BOMB，如果储力 3 秒以上，便可将奥若等对手一击而亡。



6 不同距离的对战可能性



近距离

在这个距离的时候，对我方相当危险，但同时也可有效的威胁敌人，有可能会在一瞬间产生意想不到的变化，从而决定胜负。

敌方可能采取的技巧	我方可采取的措施
·可使用丰富的下段技	·可采用下段技（小）进行牵制
·采用伤害力极高的各种连续技	·以下段技开始的连续技
·投技	·采用 **LEAP ATTACK**
·可使用跳跃攻击的场合，用跳跃攻击来打击后脑	·采用固有的中段技
·近距离的通常技	·垂直跳跃攻击
	·投技



中距离

中距离的变化是最多的，因为在这一距离内敌我双方都可使用相应的技巧，从而使局面微妙化，因而要注意这一距离的练习。

敌方可能采取的技巧	我方可采取的措施
·下段攻击（中或重）	·中或重的扫腿攻击
·采用中距离有效的各种连续技	·**LEAP ATTACK**
·判定强的牵制技	·牵制技
·前跳造成近身作战	·前冲近身攻击
·前一招奏效后，踏步近身攻击	·前跳近身攻击
	·采用诱惑敌人出招的技巧，再伺机攻击



远距离

远距离时因为不必担心对方有什么诡异的变化，所以此时需要的是冷静的观察和准确的判断，是否主动攻击要视情况而定。

敌方可能采取的技巧	我方可采取的措施
·视对方会采用何种技巧而采用相应对策	·用 **HIGH JUMP** 一气接近对方
·使用长距离攻击技	·用必杀技等消耗对方体力以使其急燥
·使用 HIGH JUMP	·前冲至中距离作战
·利用飞行道具等进行牵制以等待机会	·与对方抵消飞行道具



隆(RYU) 孤高之武者

按照"街霸"系列的贯例，不管增添什么样的角色，隆都依然保持着相当可观的实力，除攻击力较强外，其招术也比较容易掌握，所以他是初学者及上级者都喜爱使用的角色。在通常技方面，站立重K是截击对手攻击的有效招式，而且亦可以作对空之用，攻击判定及威力都十分强，的确是一招可靠的杀手锏，至于蹲下中K方面，同样是一招攻击距离甚远的下段招。但唯一比前作不同的，可算是真·升龙拳了，因为以往在真·升龙拳于近身击中对手后，可以用跳起攻击，波动拳或上段足刀蹴作追打，不过到了本作，这几种追打已是不大可能的了。

招式分析

特殊技

锁骨割(→+P)：这当然是隆的中段技，依然是蹲防不能，特点是有连续2 HITS的攻击，不过出招时依然是比较慢，一般要看准机会使用，所以笔者还是建议大家使用LEAP ATTACK比较好。

必杀技

波动拳(↓↘→+P)：这当然是隆的飞道具攻击，除了可连接各种连续技使出之外，较为实用的方法是在远距离作牵制对手，其中要注意的事项，就是当较近对手的时候，若对手挡了这一招的话，是很容易被一些什出招快的超必杀狙击到的(例如阳的雷震魔破拳等)，所以除非对手处于必中的状态，否则近身还是不出为妙。至于EX版，便会变成火炎波动拳，HIT数亦会由1HIT变为2HIT。

升龙拳(→↓↘+P)：这一招可攻可守的必杀技，威力依然是十分惊人，除了作对空之用，接驳连续技更是非常不错。在EX版方面，无敌时间比起普通的更为长，所以大家以EX升龙拳来对空是不错的选择。

上段足刀蹴(←↙↓↘→+K)：虽然这一招在出招时看似略慢了一点，不过它的特点是攻击力高及攻击范围大，所以接驳连续技使出会较不错，尤其是EX版，因为当对手中招后会撞向后方的墙反弹，在这一个时候大家可以使出另一招来追打，就这一个原因，使得隆的攻击方式更为多元化。

龙卷旋风脚(↓↙←+K)：终于，这一招在《2nd》中再次出现，除了攻击范围大及攻击判定强之外，对手若常常利用对空BLOCKING的话，这一招更是首选的进攻方法。EX版就正如地上的龙卷旋风脚EX版一样，使出的时候会在空中停滞一会，最高的HIT数亦可高达5HIT之多。

SUPER ART(超必杀)

真空波动拳(↓↘→↓↘→+P)：这一招是隆于今作中最可靠的超必杀，因为今次这一招储存槽多达2行，虽然储的时间较多，但可以常用EX必杀技，有机会的话亦可以用EX后再接超必杀。

真·升龙拳(↓↘→↓↘→+P)：以威力见称的一招超必杀，改变的地方在于近身击中时，由前作的3HITS变为4HITS，而且无敌时间长，的确是攻守皆宜的招式。不过它在前作击中对手后，是可以用多种方法追打，不过相信今次已不大可行了(如波动拳，上段足刀蹴等)，但经测试后得知，本作当击中对手后，立即前冲使出站立重脚，亦可以追打。虽然这招的威力大，不过若大家爱多用EX必杀技的话，笔者还是劝阁下选另外两招超必杀好了。

雷刃波动拳(↓↘→↓↘→+P/可紧按)：与前作一样，它是三招超必杀中最弱的一招，不过特点是防御不能，而且中招后会十分容易晕倒，若中了它最强5HITS状态，则一定会晕，但其实要储满5HITS又谈何容易呢？所以若选择了这招超必杀，就要尽量接驳连续技使出(如用EX上段足刀蹴之后再用升龙拳抵消)；它的另一个优点，就是储存槽短，由于这一个关系，使出这招的机会亦更加多，若大家明白这一点，雷刃波动拳这招亦是不错的超必杀。要留意的一点，就是这一招仍然是可用BLOCKING破解的，对战的时候要小心！

TARGET COMBO

1)远距离站立重P、站立重K
2)蹲下轻P、蹲下轻K
3)蹲下轻K、站立轻K
4)蹲下轻K、站立轻K
5)蹲下轻K、站立轻P
6)蹲下轻P、站立轻P
7)蹲下轻P、站立轻K

连续技

注：可以抵消的地上通常技有站立轻P、蹲下轻P、站立轻K、蹲下轻K、站立中P、蹲下中P、近距离站立中K、蹲下中K、近距离站立重P、蹲下重P。

(一)跳起攻击、任何可抵消的地上通常技、波动拳/升龙拳/龙卷旋风脚/上段足刀蹴
(二)跳起攻击、任何可抵消的地上通常技、真空波动拳/真·升龙拳
(三)跳起攻击、任何可抵消的地上通常技、波动拳、真空波动拳/真·升龙拳
(四)跳起攻击、任何可抵消的地上通常技、真·升龙拳(击中后立即前冲)、站立重K
(五)跳起攻击、任何可抵消的地上通常技、EX上段足刀蹴、任何通常技/必杀技/EX必杀技
(六)跳起攻击、任何可抵消的地上通常技、EX上段足刀蹴、真空波动拳
(七)跳起中K(击中背部)、站立重P、升龙拳、真·升龙拳(击中后立即前冲)、站立重K
(八)(豪鬼特定)跳起攻击、任何可抵消的地上通常技、EX上段足刀蹴、雷刃波动拳(豪鬼必晕/其他对手可能会晕)、跳起攻击、可抵消的地上通常技、EX上段足刀蹴、EX龙卷旋风脚

肯(KEN) 火炎之升龙



功夫与隆同出一辙的肯，实力的确与隆不相伯仲，招式及攻击方法却是与隆差不太多，同样是众多角色中比较平均型的一个。以上一集的肯来比较，他整体上并没有太大的改变，唯一而又最明显的改变，就可算是他的其中一招超必杀——疾风迅雷脚了；在通常技方面，站立重K依然是远距离牵制的好招式，特殊技稻妻踵割仍然是对地对空的好招。与隆一样，他增加了空中龙卷旋风脚，而且他的EX必杀技亦是十分有用，若果多倚靠EX必杀技的话，同样可以令到他的攻击更多元化。总括来说，肯仍然是个攻守兼备的强者。

招式分析

特殊技

稻妻踵割(→+中K/紧按中K)：这一招中段技与以往一样，有轻微扰敌成份，而且攻击判定较大，突然使出可能会令人难以招架，紧按中K的那一招是等于站立中K加上→+中K的合成版，可作对空及对地之用，比起隆的锁骨割更为实用。

必杀技

波动拳(↓↘→+P)：同样是肯的一招飞具攻击，除接驳连续技使出之外，较为实用的方法是在远距离作牵制对手，其中要注意的事项，就是当较近对手的时候，若对手挡了的话，同样是很容易被一些出招快的超必狙击到的(例如阳的雷震魔破拳等)，所以除非对手处于必中的状态，否则近身还是不出为妙。至于EX版，便会变成2HITS的波动拳。

升龙拳(→↓↘+P)：同样是一招可攻可守的必杀技，威力实在是十分惊人，尤其是用重P来使出，若在地上击中对手的话，可以多在3HITS，而且他的升龙拳比起阿隆的升龙拳攻击范围更远。就这一个原因，若用来抵消SA的话会更为方便，当然，作为对和途亦是不错的呢！在EX版方面，队了HIT数增多之外，无敌时间比起普通的更为长，所以大家以EXE升龙拳来对空是不错的选择。

龙卷旋风脚(↓↙←+K)：一样是向前突进的脚系攻击，出招比卢阿隆的龙卷旋风脚更快，但威力就较为弱些，同样地若对手挡了或避开的话，很容易受反击。至于EX版方面，会变成一招HIT数极多的招式，这可以令对手难以BLOCKING后反击，了特别之处，若全击中对手后立即使出SA，对手是不能立即挡格到的。所以整体上来说，拳的龙卷旋风比起阿隆的较为可靠实用。

空中龙卷旋风脚(跳起时↓↙←+K)：拳同样在《2nd》中再次拥有空中龙卷旋风脚了，除了攻击的范围大及攻击判定强之外，对手若常常利用对空BLOCKING的话，这一招同样是首选的进攻方法。EX版除了会在空中呈抛物线轨道降下及HIT数值增多之外，它与普通的空中龙卷旋风脚的轨道亦会有轻微不同，在击中对手后，大家亦不妨在一落地时用任何方法追打。…

SUPER ART(超必杀)

升龙裂破(↓↘→↓↘→+P)：攻击力较为中等的一招向前突进SA，若是用COUNTER对手的话，威力的确会与原著不同。虽然，要储很久才可使出一次，但大家可以利用储存BAR长的优点，多些使出EX必杀技，一有机会再立即使出升龙裂破，紧记着这一点的话，它绝不比疾风迅雷脚差。

神龙拳(↓↘→↓↘→+K/可连按)：三招SA中威力最为强劲的一招，不过在今作中储存BAR只得一行，所以大家若选用这一招的话，一有机会便立即使出，若作对空之用的话，相信对手也逃不了吧！

疾风迅雷脚(↓↘→↓↘→+K)：它是快速向前 方突进的超必杀，而威力是三招之中最弱的，特点是储存BAR有3行之多，而它可以在挡格了对手的大部分攻击后，立即用疾风迅雷脚来对付之，但是，除非对手所出的招式硬直时间较长，否则就算立即出此招都可以被对手及时挡格。

TARGET COMBO

1)近距离站立中P、N站立重P
2)蹲下轻K、蹲下轻K
3)蹲下轻P、蹲下轻K
4)蹲下轻K、站立轻K
5)蹲下轻K、站立轻P
6)蹲下轻P、站立轻P
7)蹲下轻P、站立轻P

连续技

注：连续技中的TC1可以转为可以抵消的地上通常技，可以抵消的地上通常技有站立轻P、蹲下轻P、站立轻K、蹲下轻K、近距离站立中P、蹲下中P、蹲下中K、近距离站立重P、蹲下重P。

《一》跳起攻击、TC1、波动拳/升龙拳/龙卷旋风脚
《二》跳起攻击、远距离站立重P、疾风迅雷脚
《三》跳起攻击、任何可抵消的地上通常技、波动拳/升龙拳、升龙袭破/疾风迅雷脚
《四》跳起攻击、TC1、波动拳、疾风迅雷脚
《五》跳起中K(击中对手背部)、站立重P、波动拳、神龙拳
《六》跳起攻击、TC1、EX龙卷旋风脚、升龙袭破/疾风迅雷脚



原(YUN) 风云之白龙



除了穿弓腿不会向前移动及去掉转身穿弓腿外，其他的招式都与过去一样；改变了的通常技只有跳起中K，与扬一样，原的跳起中K可和对地之用。他除保留了上一集的全部必杀技之外，还新加了一招必杀技——铁山靠，这一招的攻击距离甚远；另外，新加的SUPER ART——扬炮，其威力可以媲美隆的真·升龙拳。综合以上的特点，再配合他的灵活身手，原完全可以向对手作狂攻猛打，令其喘不过气来；所以于今作中的原可说是一个全攻型的角色。虽然原在今作中，用站立中K对空又击中对手的话，不能用穿弓腿作追打，但是大家可以用中P或重P的绝招步法来追打，若对手靠近版边的话，更可以用扬炮或枪雷连击追打！还有一点，就正如原一样，他的站立中K虽然不可以抵消任何招术，但其实是可以抵消 HIGH JUMP 的，这么便可以同样在 HIGH JUMP 后立即使出雷击蹴进行攻击。

TARGET COMBO

1)跳起轻P、→+重P

2)蹲下中P、蹲下重P

3)站立轻P、站立轻K、站立中P

4)站立中P、站立重P、←+重P

连续技

注:连续技中的 TC1 可以转为雷击蹴或其他的空中通常技，可以抵消的地上通常技有站立中P/ 蹲下中P/ 蹲下中K/ 近身站立重P(第1HIT)”。

《一》TC1、任何可抵消的地上通常技/TC3、绝招步法

《二》TC1、任何可抵消的地上通常技/TC3、穿弓腿

《三》TC1、TC3、轻铁山靠

《四》TC1、站立中K、轻铁山靠/中或重绝招步法

《五》TC1、TC4、扬炮、轻铁山靠、轻铁山靠(这招要对手于版边才会中)

《六》虎扑子、扬炮、轻铁山靠、轻铁山靠(这招要对手于版边才会中)

《七》TC1、TC3、轻铁山靠、扬炮、轻铁山靠、轻铁山靠（这招要对手于版边才会中）

《八》对手于版边时 TC1、TC4、幻影阵、轻绝招步法×7

《九》TC1、TC3、枪雷连击

《十》“对手于版边时”TC1、站立中K、穿弓腿（使出中K后立即输入↓↘→↗+K)、扬炮、轻铁山靠、轻绝招步法

《十一》当使用完膝蹴（近敌时→或←中K或重K)，可以立即用 SUPER ART 作追打。

招式分析

特殊技

旋风脚(→+中K)：同样是一招中段技，但出招时比上集快了少许。

雷击蹴：(垂直或向前方跳起时↘+K)：本作的突击上段技——雷击蹴同样是原的最可靠招式，善加利用的话，同样可以向对手作疯狂的进攻。

必杀技

铁山靠(→↓↘+P)：这一招新的突进系必技技，虽然出招十分慢，但是攻击的距离也很远，攻击判定亦十分强，在一定距离截击对手的攻击是一个不错的选择。若要接连续技使出的话，大家可以用TC3后立即用轻P使出呢！EX版的铁山靠，出招十分快兼且距离极远，大家一定要看准时机使用啊！

绝招步法(↓↘→+P)：这一招突进系必杀技，与上集可算是一模一样；它的优点是出招快，兼且攻击距离远，除了用作向对手突击外，更可以接连续技使出；还有，当用站立中K对空而又击中对手时，大家可以用中P或重P的绝招步法来追打。

穿弓腿(↓↘→+K)：原于本作中的穿弓腿，并不可以向前移动。EX版的话，是可以向前轻微滚动的。

虎扑子(↓↙←+P)：出招时会有一点慢，不过攻击判定十分强，大家可以在中距离使出这一招截击对手的攻击。若利用两个拳来使出这一招的话，是可以做出这一招的假动作的。

前方转身(近敌时→↘↓↙←+K)：由前作承继下来的招式，特点是可以走到对方的后面，然后立即施以重击，但是有效距离十分短，自己使用的时候一定要留意，同时也要当心对手近身时使用此招。

SUPER ART(超必杀)

扬炮(↓↘→↓↘→+P)：新加入的这一招 SUPER ART，攻击力的确是大得惊人，真的可以媲美阿隆的真。升龙拳及伊吹近身使出的铠通，除了可以接连续技使出之外，在击中了对手后，更可以用轻P使出的铁山靠追打，若对手在这时接近版边的话，更可以使用多一次轻P的铁山靠或绝招步法来追打多一次。

枪雷连击(↓↘→↓↘→+P)：这一招旧 SUPER ART，特点是出招时无敌时间长，由于它是一招突进系的 SUPER ART 的关系，所以往往可以用来作截击之用，而且储存量有3行之多，大家差不多可以在每一次使用连续技时配合使用。

幻影阵(↓↘→↓↘→+P)：这一招旧 SUPER ART 虽然可以制造两个分身，给对手多两 HIT 攻击，但由于时间槽太短，而且储存量只有一行，所以若是要使用的话，还是接在连续技后为好！还有一点是十分重要的，就是在使用了幻影阵后，是不可以使用 TC 的。总而言之，幻影阵并非有效的超必杀技，是否使用请玩者仔细考虑。



扬(YANG) *疾风之青龙*

在本作之中,扬的性能本比以前稳定多了。他与前作的不同之处其中之一就是通常技了,有数招通常技进行了变更,包括跳起中K、蹲下重P及站立重P。跳起中K可作对地之用,蹲下重P则是一招截击的好招式,而且使用简便,不过站立重P的攻击判定却减弱了许多。与原分离后的他,亦多了一些新的必杀技,而旧的必杀技当然也作了少许改动,他的“绝招步法”亦被删除了,不过新加的“螳螂斩”就的确是十分可靠。现在扬性能更加全面,成为一个可攻可守的角色。站立中K与前作一样,亦可以在击中对手后作追打。还有一点,他的站立中K虽然不可以抵消任何招式,但与原一样,其实是可以抵消HIGH JUMP的,这样便可以在HIGH JUMP后立即使出雷击蹴再攻击了。虽然初使时会有与原类似的感觉,但实际上如深入研究却会发现他们完全有不同的战术。

TARGET COMBO

1)跳起中K、↘+中K

2)蹲下轻K、蹲下中K、蹲下重K

3)站立轻K、站立中K、站立重K

4)站立中P、站立重P、←+重P

连续技

注:连续技中的**TC1**可以转为雷击蹴或其他的空中通常技,他可以抵消的地上通常技有站立中**P**/ 蹲下中**P**/ 蹲下中**K**/ 近身站立重**P**(第**1HIT**)

《一》TC1、任何可抵消的地上通常技、螳螂斩

《二》TC1、任何可抵消的地上通常技、穿弓腿

《三》TC1、站立中K、中穿弓腿

《四》TC1、TC4、转身穿弓腿

《五》对手于版边时TC1、TC3、转身穿弓腿

《六》星影圆舞后、TC1、TC2(第2HIT)、螳螂斩

《七》对手于版边时TC1、站立中K、白虎双掌打(应在使出中K后立即输入↓↙←↖+P)、转身穿弓腿

《八》对手于版边时TC1、TC3、雷震魔破拳





● 招式分析 ●

特殊技

旋风脚(→+K):同样是一招中段技,但出招时比上集快了。

雷击蹴(垂直或前方跳起时↘+K):今作的突击上段技——雷击蹴同样是扬的最可靠招式,善加利用的话可以向对手作疯狂的进攻。

必杀技

螳螂斩(↓↘→+P/可连续输入三回):这一招新必杀技攻击范围十分广,而且可以连续三次输入,亦即是说可以连续三次输入,亦即是说可以出了一下或者两下后停手,若对手中招的话,便立刻输入余下的指令;不过它还是有弱点的,就是在对手挡了第三下时,会有一段硬直时间而 这段时间是足以被对手还以重击的,它EX版是可以增加HIT数,若接连续技使用的话会十分不错。另外,这一招若在使用了SUPER ART——星影圆舞后使出是十分不错的!

白虎双掌打(↓↙←+P):招式有一些似前作的虎扑子,出招时会有一点慢,不过攻击的判定十分强,而它比起虎扑子的优胜地方,就是距离较远,大家可以在中距离使出这一招截击对手的攻击。若利用两个拳来使出这一招的话,是可以有这一招的假动作的。

穿弓腿(↓↘→+K):可作对空或突击用的招式,利用中或重使出的话,可以避开对手的波动拳之类的飞行道具,若利用站立中K对空击中对手则可进行追打。至于EX版,更是增加了HIT数及威力。

前方转身(近敌时→↘↓↙←+K):从前作继承下来的招式,特点是可以走到对手的后面,然后立即施以重击,但是有效距离十分近,大家要留意啊!

SUPER ART(超必杀)

雷震魔破拳(↓↘→↓↘→+P):本作中新增加的超必杀,虽然攻击力一般,而且距离不算远,但其实它有一个特点,就是象前作肯的疾风迅雷脚一样,在挡格了对手的攻击后立即使出,这样对手便会赶不及挡格而惨遭重重反击,记着这一点的话,扬将会是十分强的角色。

转身穿弓腿(↓↘→↓↘→+K):与前作的分别不大,特点同样是出招快,亦可以用作挡格对手的攻击后立即反击,但收效便没有雷震魔破拳好,它的另一个特点,就是可以在对手使出飞道具时使用。

星影圆舞(↓↘→↓↘→+P):使用后会多出两个分身,虽然有点像以往的超必杀技——幻影阵,不过其实分别亦甚大。因为使用幻影阵后的攻击力会减弱,不过星影圆舞就不会了,而且使用了幻影阵时是不可以使出TC,星影圆舞在使出后亦可以使出TC,最后一点是星影圆舞在使用后的时间槽比起幻影阵更长,虽然储槽的时间与使用后的时间槽相对应,但相信大家也比较喜欢使用后的时间槽更耐用些吧!所以从整体上来说星影圆舞比起幻影阵更好用。

尼克罗(NECRO) 电脑之怪物



在上一集中，他的确是一位十分强的角色。但于今作中，由于他的主要通常技攻击——中P及中K，出招及收招都比前作慢了许多，所以令到他的实力大大减弱。还有，他的通常技——跳起中K及蹲下中K都改变了，中K的攻击距离远了许多，对付一些下盘较弱的对手会十分好；而跳起中K的角度是呈斜上方，虽可用作远距离的空中截击，但实用性不高。另外，当使用←+重K在地上击中对手的话，是可以立即用站立中P或中K作第2HIT攻击的。

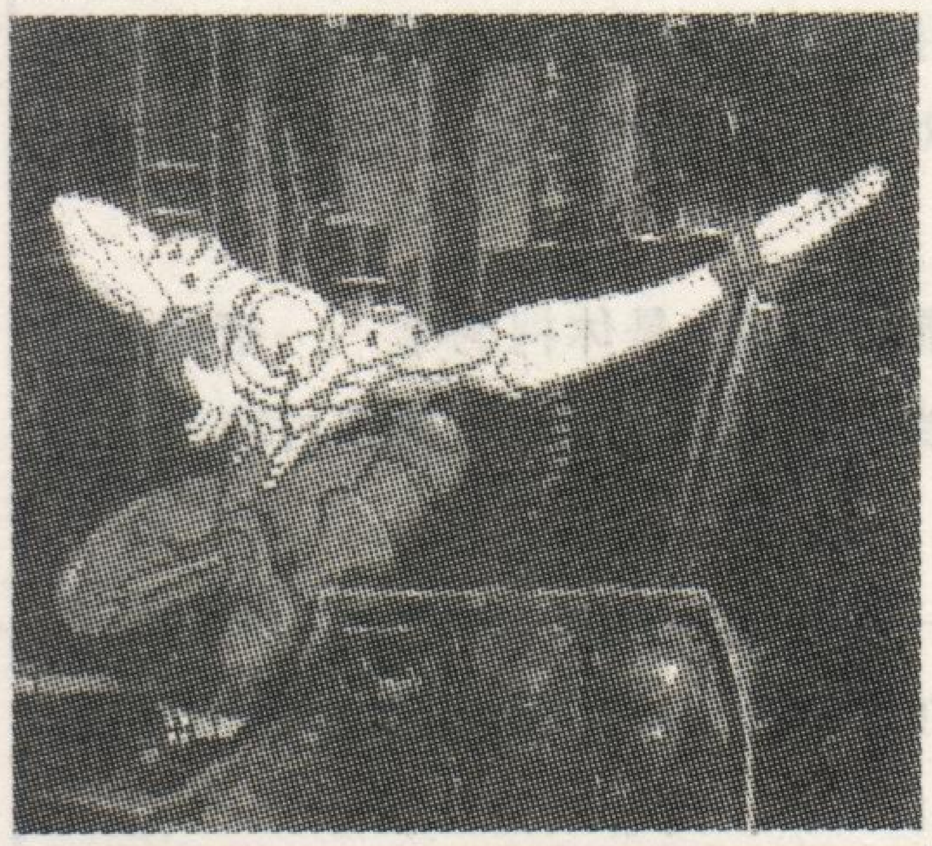
TARGET COMBO

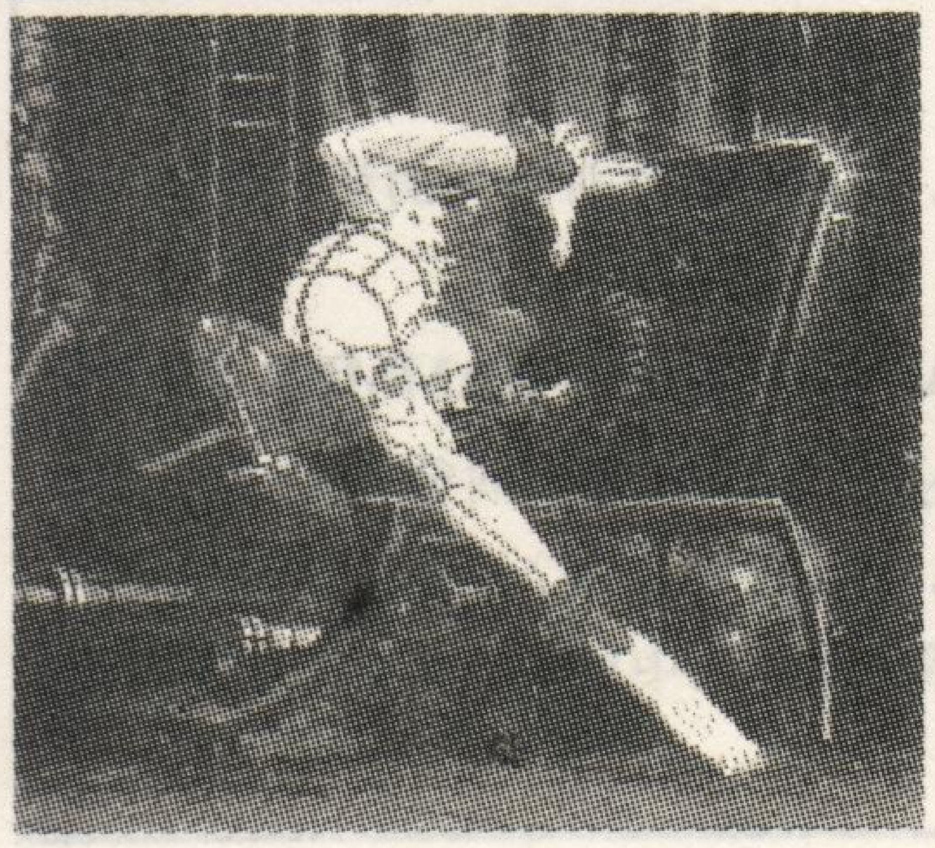
1)站立轻K、站立中P

连续技

注：连续技中的TC可以转为站立轻P/站立轻K/蹲下轻P/蹲下轻K/←轻P/←轻K/←中P/←中K

(一)跳起中P、TC1、SNAKE FANG
(二)跳起中P、TC1、轻或中TORNADO HOOK
(三)跳起中P、TC1、电磁BLAST
(四)跳起中P、TC1、超电磁STORM
(五)跳起中P、TC1、ELECTRIC SNAKE
(六)重TORNADO HOOK、SLAM DANCE
(七)"自己较近版边时/特定角色"跳起中P、TC1、轻或中SNAKE FANG、站立中P(对手在空中时击中他)、超电磁STORM
(八)跳起中P、TC1、中TORNADO HOOK、ELECTRIC SNAKE





● 招式分析 ●

特殊技

ELBOW CANNON(↓或↘+重P)：它的特点是攻击距离远及范围大，当对手在版边时用蹲下重P勾起对手，再用这一招作空中追打，然后驳超电磁STORM是一招非常实用的连续技。

DRILL KICK(跳起时↙或↓或↘+K)：这一招特殊技改变为可作三个角度攻击，用轻K使出的角度会比较远，而重的就会比较近，由于这个关系，尼克罗在今作中便可以多一些使用空中战了；但注意的是当一跳起的时候是不可以立即使出的。

必杀技

SNAKE FANG(←↙↓↘→+K)：下段的必杀技，与上集没有不同，大家可以驳连续技使出，但注意若对手挡了的话，很可能被重重反击。

RAISING COBRA(↓↙←+K)：同样是一招中段必杀技，大家可以在对手挡着时驳连续技使用，但可惜EX版只会增加HIT数。SLYING VIPER(↓↙←+P)：这一招中段的必杀技并没有多大的改变，不过若使出EX版的话，速度真是快得惊人，多点利用这优点是他致胜的条件。

电磁BLAST(→↓↘+P)：这一招向于地上的对手攻击的话，对手可能会在中招后立刻反击，若作对空用，虽是一招十分好的招式，但最好是预知对手会跳才使出。

TORNADO HOOK(←↙↓↘→+P)：如以往一样，轻的会吹飞对手，中的可以接SUPER ART；重的虽然出招慢，但可以令对手硬直一段时间；EX的话性质会与重P使出的大致相同，只是出招时快了些及HIT数增加了。它的最大变化就是若用了P使出的话，收招的硬直时间比前作长了些，请大家留意。

SUPER ART(超必杀)

超电磁STORM(↓↘→↓↘→+P/可连按)：由前作2行储存量变成1行，使可用性大大减低，但它依然是对空及接连续技的好招式。

SLAM DANCE(↓↘→↓↘→+P)：虽然它要储的槽较长而且只用一行储存，但威力及攻击距离的确强了许多，大家亦可以作对空之用。

ELECTRIC SNAKE(↓↘→↓↘→+P)：虽然它的威力比较弱，但储的槽一共有2行，大家可以在对手攻击落空时及接连续技使出，除此之外，亦可以作中及远距离对空，若对手只余下很少能源时使出飞行道具的话，大家亦可以立即使出。







休柯(HUGO) 铁血之巨人

同样以投技为主的本作主角——休柯，虽然出招大都是慢得可怜，不过他的攻击力及防御力，都比上一作的主角——艾立克斯更加强横。由于这一个关系，所以大家除了要善用 BLOCKING 后立即用指令投技之外，还需要用通常技来向对手作出各方面的截击及封位，因为他的每一招每一式都攻击力强，就算与对手相杀（互相击中），你也会有占些便宜。如站立中 K 及站立重 P 可以作中距离对空；蹲下重 P 就可以作近距离及中距离对空。在截击方面，若与对手较近距离的话，站立轻 P 及蹲下轻 P 当然是首选啦！若中距离的话，站立中 P、蹲下中 P、站立中 K、蹲下中 K 及蹲下重 K 亦是不俗的选择；较远距离的话，站立重 K 会比较好些，因为若按下站立重 K 时如将控杆拉→的话，角色就会前进，若将控杆拉←，角色就会后退，若不拉控杆的话，出招就不会前进或后退。另外，他的近身站立重 P 及站立中 K，是一招中段技，在对战的时候大家可以活用这点啊！

连续技

《一》GIANT PALM BOMMBER、出招快的通常技

《二》中或重 GIANT PALM BOMBER(可以 EX)、轻或中 MONSTER LARIAT(可以 EX)

《三》ULTRA THROUGH、任何地上或空中的通常技

《四》ULTRA THROUGH、SHOOT DOWN BACK BREAKER

《五》ULTRA THROUGH、MEGATON PRESS

《六》GIANT PALM BOMBER、站立或蹲下轻 P(造成 1 至 3HIT)、HAMMER MOUNTAIN

《七》重 GIANT PALM BOMEBER、EX GIANT PALM BOMBER、MEGATON PRESS

《八》“对手于版边时” EX GIANT PALM BOMBER、EX GIANT PALM BOMBER、MEGATON PRESS

《九》跳起任何攻击、站立或蹲下轻 P(4 至 6HIT)、HAMMER MOUNTAIN

《十》“一击必杀/对手于版边时” ULTRA THROUGH、GIANT PALM BOMBER-×5(对手一定晕)、任何强招或重复以上动作。

招式分析

特殊技

跳起进↙或↓或↘+重 P(暂无正式名称)：一招很像桑吉尔夫的 FLYING BODY ATTACK 的招式，由于攻击判定极大，是一招向对手进攻的好招式。

必杀技

GIANT PALM BOMBER(↓↙←+P)：一招用双掌向前方拍打的招式，大家可以利用它判定极强的优点，来截击对手出招；当对手一中招的时候，大家可以立即追打，因为对手中了这一招的话，是会有一段硬直时间的，若以轻 P 使出，硬直时间会较短；若以重 P 使出，硬直时间就会较长，但有一点需要注意的，就是出招时会比较慢，所以不可以用通常技来接驳连续技。而 EX 版除了可以加多 HIT 数外，大家在击中了对手的时候还可以用跳起的攻击向对手追打。

MOONSAULT PRESS(近敌时控杆回转一圈+P)：一招十分似桑吉尔夫的螺旋打桩的必杀投技，威力实在是大得惊人，大家可以在 BLOCKING 对手的跳起攻击后使出。大家若想容易一些使出，可以只输入四份之三圈(如←↙↓↘→↗↑+P)就可以了。

SHOOT DOWN BACK BREAKER(→↓↘+K)：一招对空投技，样子及性质十分像罗丝的 SOUL THROW，出招时完全没有攻击判定，若对手在空中向你攻击，你就只有被打的份儿，所以若要安全使出，还是用 ULTRA THROUGH 击中对手后才用作追打，又或者对手跳时使出吧！

MONSTER LARIAT(↓↘→+K)：出招后会向前方突进，是休柯的唯一一招向前方作远距离攻击的必杀技，不过缺点在于出招慢及收招慢，当一旦被对手挡了，就很可能会被施以重击。EX 版是不会增加 HIT 数，但威力的确惊人。

ULTRA THROUGH(近敌时→↘↓↙←+K)：虽然它与 MOONSAULT PRESS 同样是一招近身的投技，不过这一招的攻击力就十分低了，因为这一招在击中对手后，是可以作出各种的追打，除了用通常技之外，用 SHOOT DOWN BACK BREAKER 来追打，的确是天衣无缝的配搭，若选用 MEGATON PRESS 为超必杀的话，用这招超必杀来追打就更加好啦！

SUPER ART(超必杀)

GIGAS BREAKER(近敌时控杆旋转一圈+P)：招式与桑吉尔夫的 FINAL AUTOMIC BUSTER 同一性技，不过威力就比较强些，很多时靠着这一招都可以扭转形式，亦是休柯三招超必杀中最强的一招。

MEGATON PRESS(↓↘→↓↘→+K)：对空的一招超必杀，威力仅次于 GIGAS BREARER，性质与 SHOOT DOWN BACK BREAKER 一模一样，大家可以在 ULTRA THROUGH 后使出，又或者接驳连续技使出，若真的要作对空用的话，预知对手跳起会比较好。

HAMMER MOUNTAIN“日本版”/HAMMER FRENZY“海外版”(↓↘→↓↘→+P)：唯一向前方突进的超必杀，虽然威力不及以上两招，不过胜在实用，接连续技使出更是最佳的招式；而且这一招的第 3HIT 是中段的，若对手蹲下来挡的话，往往会因此而中招。

尤因(URIEN) 叛逆之使徒



与休柯一样均为本作新增加的强力人物

这是本作新增加的角色，招式大多是以储力系为主，而且他的招式，与前作BOSS——基尔亦甚为相似，尤其是他们的通常技，几乎是一模一样；当然，攻击判定并没有基尔那么强。使用他的要点在于以守为攻比较适合，当一有机会进攻的时候，便给予对手一记连续技去重创他。而且，由于他的通常技攻击位置较远，所以大家要善用来牵制对手，他其中一招通常技——站立重K是属于中段技，能够灵活使用作对空的话，是会有不错的效果的，因为此招就算对手BLOCKING，亦要连续BLOCKING 2 HIT；另外，蹲下重P亦是对空的好招式，因为当对手中招后，大家可以使用不同的招式去追打。若记着以上各点，尤因将会是一个十分强的角色。

招式分析

特殊技

→＋中P(暂无正式名称)：一招往斜上方快速地出拳的对空招式，用作对空绝对是不错的选择。

→＋中K(暂无正式名称)：用脚快速向前突进的招式，在与对手牵制得一定距离时，使用这一招可以给对手一记突袭。

必杀技

CHARIOT TACKLE(←储→＋K)：向前以极快速度突进的必杀技，突然使出的话，有时对手会冷不防地中招。但缺点是由于收招慢的关系，所以若对手挡的话，很可能会给重创，所以配以连续技使用的话会比较好，然后再在击中后配以任何一招超必杀，便可以给对手重创了。至于EX方面，攻击距离为整个版面，除了由1HIT增加为2HIT外，出招还会比较快。

VIOLENCE KNEE DROP(↓储↑＋K)：往上跳起然后用两膝撞下的招式，由于攻击是上段的关系，所以在挡格的时候要站起来挡；若用轻K来使出的话，攻击距离就会较远。EX版的特别之处，使出时是一定会朝对手的头顶攻击的（即是有导向性），而且攻击亦会有2HIT。

DANGEROUS HEAD BUTT(↓储↑＋P)：这一招在使出时会轻轻跃起，并以头顶去撞击对手，虽然似乎是作为对空之用，不过由于很容易与对手双双中招，所以大家最好用蹲下重P击中对手后，再用EX版来追打对手。

METALLIC SPHERE(↓↘→＋P)：放出黑色雷球，这一招飞行道具的速度十分慢，在一定距离来牵制对手亦是不错的选择，若以中或重来使出，可以作为对空用。EX版方面，虽然是一次放出两个球，但速度会更加慢，所以大家可以在使出后再追加攻击。

SUPER ART(超必杀)

TYRANT PUNISH"日本版"/ TYPRANT SLAUGHTER"海外版"(↓↘→↓↘→＋P)：它是尤因三招超必杀中威力最强的一招，使出的时候会向前突进，它的优点是出招极快，而且无敌时间较长，是向对手突击最佳的超必杀。

JUPITER THUNDER"日本版"/ TEMPORAL THUNDER"海外版"(↓↘→↓↘→＋P)：它是一招飞行道具的超必杀，特点是于出招时攻击判定完全封锁在自己的前面，用作对空及配合连续技使用，效果是绝对一流。但缺点是使出这一招后，球会渐渐缩小到像METALLIC SPHERE般的大小，若在太远的距离使出，某一些对手就算蹲下亦可避开，大家要留意啊！

AEGIS REFLECTOR(↓↘→↓↘→＋P)：虽然是这一招的攻击力弱，不过它其实是可以反弹飞行道具的，主算隆的真空波动拳亦不例外，而且大家可以利用不同强弱的拳击来调校位置，轻P使出会较近，重P使出会较远，在放出后镜子边会微微向对手方向移动，若同时放出两块来夹击对手，将会有不错的效果。但是，有一些飞行道具其实是不能反弹的，这就是基尔的PYRO KINESIS及CRYO KINESIS了。

TARGET COMBO

1)站立轻P、站立中P

连续技

注：可以抵消的地上通常技有站立轻P/蹲下轻P/站立轻K/站立中K/蹲下重P(第1HIT)

(一)空中通常技、任何可抵消的地上通常技、轻或中DANGEROUS GEAD BUTT

(二)空中通常技、任何可抵消的地上通常技、CHARIOT TACKLE

(三)空中通常技、任何可抵消的地上通常技、CHARIOT TACKLE、TYRANT PUNISH/JUPITER THUNDR

(四)空中通常技、任何可抵消的地上通常技、EX DANGEROUS HEAD BUTT、TYRANT PUNISH/JUPITE THUDER

(五)空中通常技、任何可抵消的地上通常技、EX DANGEROUS HEAD BUTT、蹲下重P、EX DANGEROUS HEAD BUTT、TYRANT PUNISH/JUPITER THUNDER

(六)空中通常技、任何可抵消的地上通常技、EX DANGEROUS HEAD BUTT、蹲下重P、EX DANGEROUS HEAD BUTT、CHARIOT TACKLE、TYRANT PUNISH/JUPITER THUNDER

(七)"对手于版边时"跳起重K、蹲下重P(第1HIT)、CHARIOT TACKLE、轻AEGIS REFLECTOR、跳起重K、蹲下重P(第1HIT)、CHARIOT TACKLE、轻AEGIS REFLECTOR、跳起重K、蹲下重P×2(合共4HITS)、DANGEROUS HEAD BUTT



西恩(SEAN) 热血之少年

西恩在上集之中，比起其他角色来说的确有点逊色，不过于《2nd》中的西恩，由于在招术上有所改进，所以会给人以全新的感觉，完全是值得一试的角色。现在我们便将他的改变逐一剖析。首先，他的特殊技——前转及必杀技——SEAN TACKLE 的速度快了，大家可以善加利用，来扰乱对手；第二，他的必杀技若以 EX 版来使用，威力及破坏力都变得非常之高；第三他的 PERSONAL ACTION 在使出后，会投出一个篮球，在这一个时候若立即进攻（特别是超必杀攻击），很可能会有意想不到的效果；第四，通常技十分实用，站立重 P 可以作对空及截击之用，尤其是对付一些爱用 LEAP ATTACK 的对手，站立中 K 这新通常技可以十分有效地截击对手下段的进攻。就以上的各种优点，西恩的实力可算大大提高，不过要注意的是在前作中的 TC“站立中 P，站立重 P”已经取消了。

TARGET COMBO

1)近距离重 P、→＋重 P
2)站立轻 K、蹲下轻 P
3)蹲下轻 K、蹲下轻 P
4)蹲下轻 P、蹲下轻 K
5)蹲下轻 K、站立轻 K
6)蹲下轻 K、站立轻 P
7)蹲下轻 P、站立轻 P
8)蹲下轻 P、站立轻 K

连续技

注：可以抵消的地上通常技有站立轻 P、蹲下轻 P、站立轻 K、蹲下轻 K、近距离站立中 P、蹲下中 P、蹲下中 P、蹲下中 K、站立重 P、蹲下重 P、近距离站立重 K

《一》跳起攻击、可以抵消的地上通常技、DRAGON SMASH/轻或重的 OTRNADO

《二》跳起攻击、可以抵消的地上通常技、波动 BURST/ 升龙 CANNON/ HYPER TORNADO

《三》EX 龙尾脚、波动 BURST/HYPER TORNADO

《四》跳起攻击、可以抵消的地上通常技、DRAGON SMASH、波动 BURST

《五》跳起攻击、近距离站立重 K、蹲下中 K(这一 HIT 十分难连)、波动 BURST/HYPER TORNADO

《六》跳起攻击、TC1、波动 BURST/HYPER TORNADO

《七》跳起中 K(击中对手背部)、站立重 P、DRAGON SMASH、升龙 CANNON

《八》跳起攻击、可以抵消的地上通常技、EX TORNADO、HYPER TORNADO/波动 BURST

● 招式分析 ●

特殊技

→＋P(暂无正式名称)：西恩的新招之一，出招时会用头追向对手攻击，而特别的地方就是一招中段技，不过就正如阿隆的锁骨割一样，出招比较慢，大家可以用 TC1 的方法来使出，这样命中率会较为高。

前转(↓↙←＋P)：向前方滚动的招式，它与豪鬼的那招一样是没有攻击力的，但是可以用作滚到对手的后方再施以重击，按不同的拳键使出的话，就会在不同的方位停下来。

必杀技

SEAN TACKLE(←↙↓↘→＋P/可紧按)：使出时角色会向前冲，如果出招时不紧按 P 的话，是不会向对手攻击的，而它的特别之外，就是一招下段的攻击，所以大家在挡格的时候要蹲下来挡啊！至于 EX 版方面，速度会快很多，在使用 PERSONAL ACTION 扰敌后，立即使用的话收效会很大。

DRAGON SMASH(→↓↘＋P)：一招与升龙拳十分相似的招式，同样，出招快是它的优点，用来牵制对手是十分管用，不过若对手挡了的话，亦会十分危险，因为很容易遭受反击。至于这一招的 EX 版，出招及收招都变得很快，用连续技接驳使出是一个极佳的战术。

龙尾脚(↓↘→＋K)：它是一招中段必杀技，用不同的 K 使出，攻击的距离亦会有所不同。虽然是这样，由于出招较慢及动作太大的关系，往往会被对手看准然后在 BLOCKING 后反击，但大家不妨用 EX 版使出，因为除了 HIT 数增加外，若对手中招后，会有一小段硬直时间，但只不过是极短，所以大家可以立即使用超必杀去狙击，而且 EX 版还有一个特点，就是会变成有导向成份，大家可以在对手使出飞道具时立即使出。

SUPER ART(超必杀)

波动 BURST(↓↘→↓↘→＋P)：西恩的这一招飞行道超必杀实在十分实用，虽然攻击力是三招超必杀中最低的，不过储存槽可多达 3 行之多，又不需要储太久才能使出，其中最特别的地方是可以抵消一般的飞行道具，而且速度极快，大家可以在一看准对手出飞行道具时立即使出，它还可以用作截击，挡格后立即反击及中距离对空等用途，喜欢的话又可以常常用 EX 必杀技，所以这一招的变化都可算十分大。

升龙 CANNON(↓↘→↓↘→＋P/可连按)：它是一招以对空为主的超必杀，除此之外，当然还可以接驳连续技使出啦！唯一特点是无敌时间长及可以连按增加攻击力。



HYPER TORNADO(↓↘→↓↘→＋P)：西恩的这一招超必杀是三招之中威力最大的一招，所以储的时间都比较长。出招时会快速冲前，然后向对手攻击，比较好的使用方法，就是接驳连续技使出了。

艾莉娜(ELENA) 大地之战士



艾莉娜在前一作中，由于招式变化比较少，所以很容易便会被摸清套路，因而在对战中便比较吃亏。由于本作新加入了EX必杀技的关系，这给她带来了更多的变化，其进攻也更加丰富多彩了。另外，不可不提的当然是她那一些攻击范围颇远的通常技，她凭借手长脚长的优点，就算向对手进攻亦不需要太过靠近，她的通常技的另一个优点，就是大部分都出招快，而且收招也快。还有她的LEAP ATTACK亦是十分实用，只要在较远的地方出招，当一击中对手后便立即使用连续技的话，确是另一个进攻的好方法，综合以上的种种理由，艾莉娜已变为一个攻守皆宜的角色。



招式分析

特殊技

HAND STAND KICK(→+中P)：一招攻击距离极远的中段攻击，虽然出招慢，不过在一定距离使出的确是十分有用，又或者待对手倒地后起身时使出，许多时都能够"阴"到对手。

SLIDING(↘+重长)：这是一招向前突进的下段攻击，特点是攻击距离甚远，配合HAND STAND KICK来交替使用是极为适合的。

必杀技

SCRATCH FOIL(→↓↘+K)：可作对空或配合连续技使用的必杀技；特别之处是出招快而且以中K或重K使出的话，于第1HIT是可以抵消 超必杀的。而它的EX版，除了HIT数增多及出招非常快之外，收招的动作亦加快了。

LINO HORN(←↙↓↘→+K)：它是一招攻击判定极大的向前突进必杀技，轻K使出的话出招会比较快，但攻击距离比较近，重K使出的话出招虽然较慢，但胜在攻击距离非常远；虽然是这样，若对手蹲下的话，这一招是会落空的，所以大家可以用轻K使出来作对空之用。EX版的特点，就只是HIT数会增加。

MALLET SMASH(→↘↓↙←+P)：这一招必杀技的特别之处，就是第1HIT是中段攻击，但缺点就是出招时比较慢，所以大家只可以作取代跳起攻击之用。如果大家用这一招能够击中对手，是可以立即以超必杀作连续技狙击的；若用重P使出而又击中对手的话，是可以立即以站立轻K作第3HIT的攻击，当然之后还可以接连续技！在EX版方面，出招及收招都会增快许多，大家要记得这一点，在得手后记得接连续技呀！

SPIN SIZE(↓↙←+K/可连续输入三回)：虽然她的这一招新加的必杀技出招较慢，不能接连续技使出，但如果以EX版来使用的话，由于出招及收招快了的关系，驳连续技使出绝对是可行的，而且在击中对手后，还可以作追打啊！

SUPER ART(超必杀)

SPINNING BEAT(↓↘→↓↘→+K)：它是三招超必杀中无敌时间最长的一招，出招的攻击判定会全封锁于正前方，而且接连续技使出非常不错，储存槽又多达3行，亦不需储太久，的确是她最可靠实用的超必杀。

BRAVE DANCE(↓↘→↓↘→+K)：向前突进的超必杀，攻击距离远，威力惊人是它的特色，但要注意的是若在空中击中对手的话，对手只是会中1HIT的，所以若没有把握在地上击中对手的话，还是不出为妙的。

HEALING(↓↘→↓↘→+P)：固名思议，这一招是完全没有攻击判定，只是纯粹回复能源的一招超必杀，在使出时角色会完全不能动弹，若胡乱使出的话，相信对手亦"绝不客气"吧?!所以大家可以在使用投技或打倒对手后立即使出，若对手起身时，各位可以同时按下3个P来刹停回复状态。

TARGET COMBO

1)跳起轻P、→+中K

连续技

注：连续技中的TC1S可以转为其他的空中通常技，可以CANEL的地上通常技有站立轻P/蹲下轻P/站立轻K/蹲下轻K/站立中P(第1HIT)/蹲下中P)

(一)TC1、任何可抵消的地上通常技、SCRATCH FOIL

(二)TC1、站立中P(第1HIT)/蹲下中P、EX SPIN SIZE

(三)MALLET SMASH、SHINNING BEAT/BRAVE DANCE

(四)TC1、站立中P(第1HIT)/蹲下中P、EX SPIN SIZE、SPINNING BEAT

(五)重MALLET SMASH(可EX)、站立轻K、中或重或EX SCRATCH FOIL(第1HIT)、SPINNING BEAT/BRAVE DANCE

(六)TC1、任何可抵消的地上通常技、中或重或EX SCRATCH FOIL(第1HIT)、BRAVE DANCE、向前跳起重P(对手要在版边/特定角色)

(七)"对手于版边时"TC1、站立中P(第1HIT)/蹲下中P、EX SPIN SIZE、SCRATCH FOIL、SPINNING BEAT



▲其脚技非常的突出。

艾立克斯(ALEX) 巨力之强者





于上一作中作为主角的艾立克斯，在本作中有了十分大的改变，虽然只是增加了一招 SLASH ELBOW，但这就令他的攻势变得更加多元化。站立中 K 依然是一招中距离的截击技巧，蹲下重 P 若作对空用的话亦是非常不错，就算与对手一同中招，艾立克斯更可以立即用 AIR KNEE SMASH 追打。当然，最重要的还是艾立克斯的攻击力依旧是十分强横，无论是采用猛攻还是趁隙反击，只要能击中对手，便会给其造成极大伤害。总括来说，艾立克斯已由一个以守为攻，稳守突击的角色，变成可攻可守，变化极多的强者。

招式分析

特殊技

CHOP(→＋中 P)：虽然这一招十分似中段技，不过其实不是啊！但是这一招的出招十分快，可以在一定的距离截击对手。

FLYING CROSSCHOP(垂直或前跳时↓＋重 P)：这一招特殊技，使出的时候会在空中向斜下方突击，但是出招后空门极大，可说是一招“禁招”。

HEAD BUTT(←＋重 P)：这一招是一招打击投性质的攻击，有一点似奥若的仁王力，击中对手后会用头追加攻击对手。而这一招是不可以用 BLOCKING 对付的，大家留意。

SLEEPER HOLD(对手背向你时→＋重 P)：出招与 HEAD BUTT 一模一样，对手中招后会被缠着，攻击力只属一般。

必杀技

FLASH CHOP(↓↘→＋P)：用手发出光刀，可以抵消一般飞行道具，轻 P 使出的话出招会较快，中 P 使出会慢一些，但对手中招后转身时间会长一些，重 P 使出的话，出招时间慢，但追打的时间较长。EX 版除了攻击力大了及 HIT 数会增加之外，对手中招后还会被轰飞。

POWER BOMB/ BACK DROP(近敌时→↘↓↙←＋P/ 对手接近并背向你时→↘↓↙←＋P)：这一招投技的攻击力亦很大，虽然有效的范围不远，但大有可以在BLOCKING 后或者用 FALSH CHOP 击中对手后使出。

AIR KNEE SMASH(→↓↘＋K)：一招对空攻击，优点是出招快，不过对手是可以用 BLOCKING 对付所以间中使出的话收效才会更大。EX 版是会增加少量攻击力，而且出招时攻击判定更大。

AIR STAND PIT(↓储↑＋K)：用脚踩踏对手的招式，用不同的 K 使出的话，距离会有所不同，由于这一个关系，防御的时候要站起来。而 EX 版，是会有导向成份的，若对手出飞道具的话，大家可以立即使出，这是一个比较安全的使用方法。

SLASH ELBOW(←储→＋K)：这是新招，可算是他的杀着，出招时会向前冲，特别之处是若对手一中招的话，可以立即驳超必杀，而且出招及收招都十分快，就算对手挡了，亦难以反击，的确是十分可靠。EX 版除了 HIT 数及威力增多之外，距离亦可以十分远。

SUPER ART(超必杀)

HYPER BOMB(近敌时控杆回转一圈＋P)：威力十分大的超必杀投技，可以给对手一个重击，弱点是储存槽只得一行，所以使出时要慎重一些啊！若用了一定次数的 PERSONAL ACTION，或许可以给对手一击必杀呢！

BOOMERANG LAID(↓↘→↓↘→＋P)：使出时会用拳作乱舞攻击，HYPER BOMB，但优点是可以按驳 SLASH BOMB 使出，而且储存槽有 2 行，的确是十分好用的一招超必杀。

STUN GUN HEAD BUTT(↓↘→↓↘→＋P)：这一招超必杀虽然储存槽只得 1 行，而且攻击力不算十分大，不过若一击中对手的话，对手会立即晕，这时大家可以用连续技再向他攻击，而且方向可以用不同的 P 来调节，用作对空的话命中率会较高。

连续技

注：可以抵消的地上通常特有站立轻 P、站立中 P、近距离站立中 K。

〈一〉SLASH ELBOW、BOOMERANG LAID

〈二〉跳起攻击、任何可抵消的地上通常技、轻 FLASHCHOP

〈三〉跳起攻击、任何可抵消的地上通常技、SLASHELBOW

〈四〉跳起攻击、任何可抵消的地上通常技、SLASHELBOW、BOOMERANG LAID

〈五〉中或重 FLASH CHOP、STUN GUN HEAD BUTT、重 FLASH CHOP、SLASHELBOW

〈六〉中或重 FLASH CHOP、HYPER BOMB

〈七〉中或重 FLASH CHOP、STUN GUN HEAD BUTT、重 FLASH CHOP、轻 FLASH CHOP/ SLEEPER HOLD/ POWER BOMB

〈八〉跳起攻击、任何可抵消的地上通常技、轻或 EX FLASH CHOP(EX 第 1HIT)、BOOMERANG LAID



奥若（ORO） 仙术之老怪

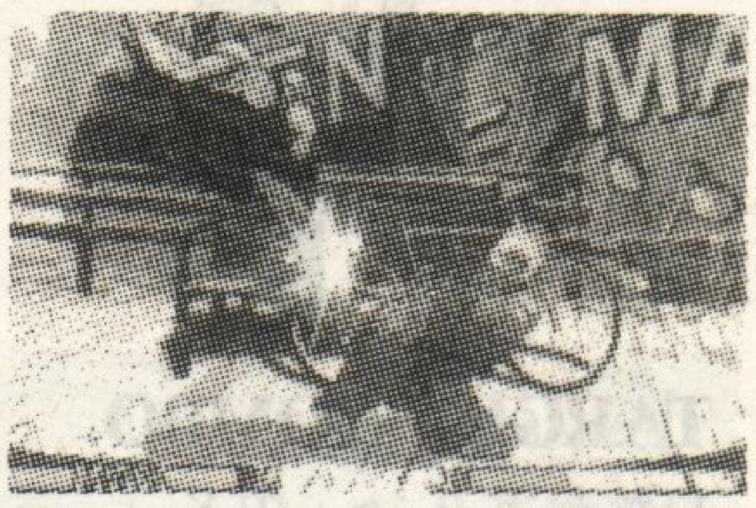




由于本作中的空中 COMBO 设定更严紧了，这使奥若的连续技变得更普通，变化亦没有以往那么多。首先说明一下，他的通常技一点都没有变弱，而且硬直时间亦没有变长，其中站立中 K 是一招地上截击的最佳招式，若距离再近一点，亦可以用蹲下重 P 作截击用，若一旦击中对手的话，由于对手中招后会转身，所以大家可以抵消任何一招超必杀（不可抵消必杀技），这样就不怕在使用超必杀时被对手攻击了，近距离站立中 P 可以将对手打上空中，这样就可以作出各种的追打，另外，若用近距离站立中 P 一击中对手时立即用 HIGH JUMP 的话，是可以变成 HIGH JUMP 抵消的（就好像阴及阳的站立中 K 一样），而站立中 P 是会向前作轻微突进的攻击，唯一弱点，就是不能击中蹲下了的对手，所以使用的时候要小心。







连续技

注：可以抵消的地上通常技有站立轻 **P**、蹲下轻 **P**、站立轻 **K**、蹲下轻 **K**、近距离站立中 **P**、蹲下中 **P**、近距离站立中 **K**、蹲下中 **K**，只可以抵消超必杀的地上通常攻击有蹲下重 **P**。

《一》跳起攻击、任何可抵消的地上通常技、鬼悲鸣

《二》跳起攻击、近距离站立中 K、轻仁王力

《三》空中人住渡、近距离站立中 P、跳起攻击

《四》空中人柱渡、近距离站立中 P、人柱渡

《五》天狗石、LEAP ATTACK、近距离站立中 K、轻仁王力

《六》跳起攻击、近距离站立中 P、鬼神力、鬼神空中地狱车

《七》夜行魂×3、近距离站立中 K、轻仁王力





招式分析

特殊技

空中地狱车（跳起近敌时拉除↓之外任何方向＋中或重 P）：一招空中投技，对付一些爱用BLOCKING 的对手十分管用。

必杀技

日轮掌（←储→＋P）：奥若的飞行道具，出招会比较慢，而且攻击力弱，但是若以不同的 P 来使出的话，轨道会有所不同的。EX 版是会有 2HITS 之多，而且有导向成份，到了一定距离时，速度会变得更慢，是一招牵制力极佳的招式。

鬼悲鸣（↓储↑＋P）：对空或对地极桂的招式，用不同的 P 使出，攻击距离亦会有所不同，特别是对付一些会放出飞行道具的角色，若距离近的话，在一看见对手出飞道具时，可以用重 P 使出，这就可以避开飞道具而向对手反击。而 EX 版更是会增加许多 HIT 呢！

仁王力（近敌时→↘↓↙←＋P）：一招打击系投技，不过若对手挡了，硬直时间会比较长，所以驳连续技使出会比较安全，而且威力亦不算差。这一招亦是不可以用 BLOCKING 对付的。

入柱渡（↓↘→＋K/ 跳起时↓↘→＋K）：这一招出招时会跳起，然后再向对手踩踏，利用作突击进攻是十分不错，而且这一招是十分难 BLOCKING 的，不过若对手挡了的话，就十分容易被反击了，大家还是跳起使用或用 EX 技比较好，因为 EX 版亦是有导向成份的。若在一跳起进攻即使用的话，击中对手可多达 8HITS（普通版来说）。

SUPER ART

1）**鬼神力/鬼神空中地狱车（↓↘→↓↘→＋P、再按 P）：**使出时完全没有攻击判定，不过若在使出后在地上或空中按 P 击中对手的话，是会被扣许多能源。而这一招最特别的地方，就是使出后的时间槽越长，有效范围越远。

夜行魂（↓↘→↓↘→＋P）：同样是一招可以储达 3 个的飞行道具，利用不同的 P 使出，抛物线的轨道亦会有所不同，使用两至三个来封着对手的去路，可以进行疯狂进攻。

天狗石（↓↘→↓↘→＋P）：同样是一招出招时没有攻击判定的招式，但出招后会有三件物件围着，在通常攻击时，这三件物品会飞向你所攻击的位置“合击”，但由于每次出现的物件都不一定是强的东西，所以并不算实用。其中威力较强的有大岩石、大砖墙、恐龙模型、红砖头、收音机、锄头及铁铲（DAMAGE：10）



伊吹(IBUKI) 高校之忍者

在前作中拥有无限空中 COMBO 的她，于今作依然有着一定的实力，因为除了以往的 TC 之外，，今次还加了许多新的 TC，令到伊吹的攻击更加多元化，而且她的 EX 技及新 TC 亦十分有实用价值，再加上她的惊人速度，她的确是一个十分强的角色。在上一作中，她的站立重 K(近距离或)是可以在一击中对手时立即用 HIGH JUMP 作追打 (即 HIGH JUMP 抵消)，今次这一招依然可行，另外，于前作用抵消不可的站立重 K 来抵消必杀技的方法仍然可以大派用场，以抵消旋为例，方法是按理 K 后立即输入↓↙←↖ + K(抵消首折的话则输入←↙↓↘→↗ + K)，使用这一招的话，可以在一定距离给对手一个重创了。还有她的前冲是会消失一段极短时间，在与对手近距离纠缠时，可以闪到对手背后突击。

招式分析

特殊技

扬面(← + 中 P)：这一招特殊技可作对空之用，若近身使出时击中对手，于第 1HIT 可以抵消必杀技或超必杀。

追里拳（远距离站立重 P 时再按重 P)：在一定距离用站立重 P 击中对手的话，可以用本招追打多 1HIT，然后更可以 CANCEL 必杀技或超必杀呢！

头碎(→ + 中 K)：中段攻击，出招慢是它的弱点。

梵钟蹴(→ + 重 K)：虽然使出时会先跃起，可以避开对手的下段攻击来作反击，不过攻击距离并不太远，所以不算得十分实用。

翔猿(跳起近敌时拉除↓之外任何方向 + 中或重 P)：一招空中投技，对付一些爱用 BLOCKING 的对手十分管用。

必杀技

苦无(跳起时↓↘→ + P)：在空中的飞行道具，以往可以抵销一般的飞行道具，不过今次就不可以了，所以还是用作牵制对手吧！EX 版是会一次投出两枚苦无的。

雷打(→↘↓↙← + P)：同样是一招不可 BLCKING 的近身必杀技，优点是威力很大，在 BLOCKING 对手的攻击后使出会十分有效。

首折 (←↙↓↘→ + K)：下段攻击必杀技，特点是出招快，许多时候可以在一定距离“阴”到对手，至于 EX 版，出招会更加快，而且威力更加强，非常实用。

风斩(→↓↘ + K)：对空极佳的招式，因为 HIT 数多的关系，所以就算 BLCKING 亦要数下，攻击的范围又相当大，是一招可靠的必杀技，若超必杀是霞朱雀的话，用这一招击中对手后，立即在空中抵消超必杀可以给对手一个重创。

旋（↓↙← + K、可再按 K)：一招攻击范围很远的必杀技，若使用后按 K 可以有第 3HIT 出现，若用↓ + K 的话，第 3HIT 就会变成下段，相当实用的招式。至于 EX 版，会有 4HITS 之多，在第 2、3、4HIT 时，可以用控杆拉↓来将那 1HIT 转为下段攻击。

飞燕(←↓↙ + K)：一招中段必杀技，轻 K 使出的话出招比较快，不过距离近，重 K 使出的话距离会比较远，但出招会慢些。EX 版亦有导向成份，可作回避飞行道具并反击。

SUPER ART(超必杀)

霞朱雀(跳起时↓↘→↓↘→ + P/可连按)：空中远程飞行道具超必杀，用不同的 P 使出，攻击距离亦不同，轻 P 会较近，重 P 为最远，若在使出时连按 P 的话，便会投出更多的苦无，不过亦会更容易被对手反击(不论是否中了招)。不过它的优点在于对手挡了亦会削减许多能源，储存槽较短，而且十分难 BLOCKING！

铠通 (↓↘→↓↘→ + P)：它是伊吹攻击力最强的一招超必杀 (若近距离击中对手的话)，若对手挡了或距离远的话，她便会用气向前方推出一个球，不过威力就没有那么强了，而这一招相比起前作来说，出招快了许多，若用来削减对手的能源亦十分不错。

破心冲(↓↘→↓↘→ + P)：向前突进的乱舞系超必杀，优点是无敌时间较长，所以比较实用，而且在攻击完对手后，可以再作追打，所以大部分朋友都会选用这一招。另外的一个特别之处，就是用轻 P 使出的话，攻击判定会较快出现，而重 P 就相反，出攻击判定的时间会慢一些，大家记得留意呀！

TARGRT COMBO

1)跳起重 P、→ + 中 K
2)跳起轻 P、→ + 重 P
3)跳起轻 K、→ + 中 K
4) 近距离站立轻 P、站立中 P、蹲下重 K、N 站立重 K
5 近距离站立轻 P、站立中 P(第 1HIT)、站立重 P
6)蹲下轻 P、蹲下重 P
7)蹲下轻 K、蹲下中 P、蹲下重 P
8 远距离站立轻 P、远距离站立中 P、N 站立重 P
9)近距离站立轻 K、站立中 K、站立重 K
10)近距离站立重 P、蹲下重 K、N 站立重 K
11)远距离站立中 K、→ + 中 K

连续技

注：连续技中的空中 TC 可以转为其他空中攻击；可抵消的 TC 有 TC4(第 1 或 2HIT)、TC5、TC6(第 1HIT)、TC7(第 1 或 2HIT)、TC8(第 1HIT)、TC9(第 2HIT)、TC10(第 1HIT)

《一》TC1、TC5、雷打/首折/风斩/旋
《二》TC1、远距离站立重 K、首的/旋
《三》TC1、TC4(第 4HIT 击中对手后立即输入↓↘→↓↘→↗ + P)、铠通
《四》对手于版边时 TC1、TC4(最后 1HT 时立即输入↓↘→↓↘→↗ + P)、铠通
《五》TC1、TC5、EX 风斩、霞朱雀
《六》TC1、近距离站立中 K、轻飞燕、苦无、霞朱雀
《七》TC1、TC5、旋、铠通
《八》TC1、TC5、旋、破心冲、轻微行前近距离站立重 K(击中对和后立即垂直跳 HIGH JUMP 抵消)、TC1
《九》TC2、远距离站立重 P、追里拳、中或重或 EX 飞燕、苦无、霞朱雀
《十》TC1、TC7(第 2HIT)、轻破心冲、轻微行前近距离站立重 K、梵钟蹴、破心冲 (只可击中 1HIT/ 对手可以在空中 BLOCKING)



达德利(DUDLEY) 拳坛之绅士

在前作中有不错表现的达德利,在今作中虽然大部分招式的攻击力都弱化了,不过他依然是一个十分强的角色。达德利一向以近身战见称,其中出拳速度快是他的最大优点,第二便是他的TC实在十分丰富,而且许多招TC都十分有用。站立中P及蹲下中P用作中距离截击的确是上佳的方法,若要对空的话,大家可以使用蹲下重P,若在近距离时使用蹲下重K击中对手的话,大家可以立即跳起用重P或中DUCKING UPPER作追打,对手若是较近版边的话,用蹲下重K击中对手再跳起追打后,在对手落地时可以再用蹲下重P或DART SHOT来给对手一个二择攻击。

TARGET COMBO

1)蹲下轻K、蹲下中P、蹲下重P

2)蹲下轻K、站立中K

3)→+重K、站立中K

4)站立轻P、站立中P、站立中K

5)站立轻K、站立中K、站立中P、站立重P

6)站立中P、站立中K、站立重P

7)LEVER、BLOW、站立中K、站立重P

8)站立中K、站立重K、站立重P

连续技

注:可以抵消的TC1(第1或2HIT)、TC2(第1HIT)、TC4(第1或3HIT)、TC5(第1HIT)、TC6(第1HIT)、TC7(第1HIT)、可以抵消的地上通常技有站立轻P、蹲下轻P、站立轻K、蹲下轻K、站立中P、蹲下中P、站立重K、站立重P(只可抵消 超必杀)

《一》EX THUNDER BLOT、ROCKET UPPER/CORKSCREW BLOW

《二》跳起轻或中攻击、TC4、EX MACHINE GUN BLOW、跳起攻击(不可以用重K)

《三》跳起攻击、站立重K、JET UPPER、ROCKET UPPER/CORKSCREW BLOW

《四》跳起轻或中攻击、TC4、轻或中MACHINE GUN BLOW、CORKSCREW BLOW

《五》跳起轻或中攻击、TC4、EX MACHINE GUN BLOW、跳起攻击(不可以用重K)、CORKSCREW BLOW(对手可以在空中BLOCKING)

《六》跳起轻或中攻击,TC4、轻或中MACHINE GUN BLOW、ROLLING THUNDER

《七》(自己不太近版边)跳起轻或中攻击、TC4、EX MACHINEGUN BLOW、跳起攻击(不可以用重K)、ROCKET UPPER(对手可以在空中BLOCKING)、中或重JET UPPER(ROCKET UPPER全部HIT中这一下便击不中对手)

《八》跳起击或中攻击、TC4、轻或中MACHINE GUN BLOW、ROCKET UPER、中或重JET UPPER(ROCKET UPPER全部HIT中这一下便击不中对手),ROCKET UPPER。

● 招式分析 ●

特殊技

SLIPPING JAB(→+轻P):向前方作轻微突进攻击,虽然距离不算远,但可以作稳守突击,而且这一招还可以抵消必杀技及超必杀。

STEP STRAIGHT(→+中K):亦是向前作轻微突进的招式,击中对手的话可以抵消任何必杀技或超必杀,这一招的另一个用途,是用作截击对手的攻击,同样十分可靠。

DART SHOT(→重K):出招较快,配合蹲下重K来"阴"对手的话,十分不错。

必杀技

JET UPPER(→↓↘+P):对空用的必杀技,不过使用时早些使出会比较有效,这一招可用作抵消超必杀。EX版会有一少段无敌时间,距离亦比较远,对空收效会更加大。

MACHINE GUN BLOW(←↙↓↘→+P):一招多HIT数的必杀技,用作突击是不错的选择。轻P使出的话出招会比较快,但距离较近,重P使出则出招较慢但距离远。

DUCKING(←↙↓↘→+K):向前方快速闪身移动,用轻K使出会较快停步,但距离较近,重K使出的话,闪身时间比较长,但距离比较远。利用这一招可以用作扰乱对手,间中使用可以争取更多攻势。

DUCKING STRAIGHT(DUCKING之后再按P):这一招可以随着按P时间不同,来控制出招的速度及距离,给对手一个突袭,虽然这一招必杀技没有EX版,不过它是可以抵消超必杀的,所以在击中对手时记得加多一记超必杀啊!

DUCKING UPPER(DUCKING之后再按K):这一招亦是可以随着按K的时间来控制出招的速度及距离,给对手一个突袭,尤其是用作对杀对手的空中攻击更为有效,而且它还有2 HIT之多,若击中对手的话,还可以抵消超必杀,同样是突击系的实用必杀技。

CROSS COUNTER(→↘↓↙←+P):使出后角色会有一段时间动弹不得,在这一个时候若对手向你攻击,你就会在中招后立即反击,若对手的攻击越强,你反击的威力就越强,大家可以用作对空来用,但对一些攻击是不会作出反击的,如投技,下段攻击及超必杀。至于EX版,威力会变得更加大。

THUNDER BLOT(↓↙←+K):这是达德利的新必杀技,使出后角色会跃上空中,然后用拳垂直向下,虽然这一招可以避开对手的地上攻击来反击,不过由于收招时间长,若对手挡了的话,便会很容易被反击了,用不同的K使出,攻击位置亦会有所不同,至于EX版,是会有导向成份的,这样就可以容易避开对手的地上飞道具来反击。

PUNCH AND CROSS(近敌时→↘↓↙←→+P):一招不实用但搅笑的"隐藏技"。使出后只会普通出一拳,然后立即自动抵消CROSS COUNTER(不论你出的那一拳是否能够抵消都可以),这一招只可以用作对付一些爱用BLOCKING的对手,因为BLOCKING后立即用通常攻击反击的话,就会中CROSS COUNTER。

SUPER ART(超必杀)

ROCKET UPPER"日本版"/ROCKET UPPERCUT"海外版"(↓↘→↓↘→+P):对空用的一招超必杀,威力只属一般,在用罢JETUPPER对空后立即CANCEAL这一招是最佳的方法,否则单以这一招的对空的话,是有可能中不到全部HIT数的。

ROLLING THUNER(↓↘→↓↘→+P):三招超必杀中最强的一招,出招时会向前方突进,击中对手的话连按P可以增加HIT数。若在太远距离使出的话,可以在一出招后立即输入→+3P,这样就会连续冲前两下,到达最远处向对手攻击。

CORKSCREW BLOW(↓↘→↓↘→+P):同样向前方轻微突进的超必杀,不过距离并不算太远。虽然威力只属一般,不过储存BAR的3行,这就可以常常使出了,而且这一招用来驳连续技是三招中最好的。还有一点,利用不同的P使出,突进的距离都不同,轻P会较近,重P的距离则最远。



豪鬼(GOUKI/AKUMA) 灭杀之鬼神

他于本作的特别之处是没有其他角色的 EX 必杀技；另外，他的 STUN BAR 是特别短的，而且体力亦是最少的一个，换句话说他是一个最易晕及防御力最低的角色。

● 招式分析 ●

特殊技

天魔空刃脚(前方跳起时↓+中 K)：出招极快的突击上段技，击中对手后可以立即驳连续技，是非常可靠的一招空中攻击。

必杀技

豪波动拳(↓↘→+P)：飞行道具攻击。

豪升龙拳(→↓↘+P)：有一少段无敌时间的对空招式。

灼热波动拳(→↘↓↙←+P)：与豪波动拳差不多的必杀技，而且 HIT 数可多达 3HIT，不过出招就有一点慢。

前转(←↙↓↘→+K)：向前方滚动的招式，它与以往一样是没有攻击力，但是可以用作滚到对手的后方再施以重击；按不同的拳键使出的话，就会有不同的方位。

SUPER ART(超必杀)

灭杀豪波动及天魔豪斩空(↓↘→↓↘→+P/空中↓↘→↓↘→+P)：威力不俗的飞行道具，在地上使出的话就会是灭杀豪波动，在空中使出的话就会是天魔豪斩空！

灭杀豪升龙(↓↘→↓↘→+P)：向前突进的超必杀，威力绝不逊于灭杀豪波动，性质亦有一点象肯的升龙裂破。

灭杀豪螺旋(↓↘→↓↘→+K/空中↓↘→↓↘→+K)：豪鬼的新招式，使出后角色会使用类似龙卷斩空脚的向上移动版，除了威力不俗之外，在空中还可以使出这一招！

瞬狱杀(轻 P、轻 P、→、轻 K、重 P)：选择任何一招 SUPER ART 都可以使出的 SUPER ART，但一定要能量槽成 MAX 状态才可使出。当然，它的优点是防御不能及威力极大啦！另外，大家可以用轻 P、→+轻 K+重 P 同时按的简易指令来使出。若希望出豪波动拳后抵消这一招的话，只需输入指令↓↘→+轻 P 然后立即输入→+轻 K+重 P 同时按就可以了；还有，若希望击中对手的命中率高的话，便在 BLOCKING 了对手的空中攻击后使出吧！又或者用站立重 K 对空时，若对手在空中 BLOCKING 时立刻使用这招，这就不怕轻易浪费了两行能量槽啦！

TARGET COMBO

1)站立中 P、N 站立重 P

连续技

注：连续技中的天魔空刃脚可以转为斩空波动拳或空中龙卷斩空脚或其他的空中通常技，可以抵消的地上通常技有站立轻 P/蹲下轻 P/站立轻 K/蹲下轻 K/站立中 P/站立中 K/蹲下中 K/近身站立重 P。

《一》天魔空刃脚、任何可抵消的地上通常技、豪波动拳

《二》天魔空刃脚、任何可抵消的地上通常技、豪升龙拳

《三》天魔空刃脚、任何可抵消的地上通常技、能卷斩空脚

《四》天魔空刃脚、任何可抵消的地上通常技、轻龙卷斩空脚、升龙拳

《五》斩空波动拳、天魔豪斩空

《六》天魔空刃脚、任何可抵消的地上通常技、豪升龙拳、灭杀豪波动

《七》天魔空刃脚、任何可抵消的地上通常技、豪波动拳、灭杀豪升龙

《八》天魔空刃脚、任何可抵消的地上通常技、轻龙卷斩空脚、豪升龙拳、灭杀豪螺旋

基尔(GILL) 占星之狂人



虽不知是否能够选用，但我们将为大家介绍其招式及应对方法。

● 招式分析 ●

必杀技

PYRO KINESIS(左)/CRYO KINESIS(右)：左方使出是火球，右方使出是冰球，其速度很快且有 2HITS，以飞行道具亦只是可抵消 1HIT，在 BLOCKING 时记得要连续两下！

CYBER LAREAT：若他在你的近身使出这一招的话，便需要拉→来挡，所以许多时候都会挡不及中招，它的另一个优点，就是出招十分快，与上集不同的地方，便是收招也快了。

PSYCHO HEAD BUTT：CPU 常会在使用蹲下重 P 后或在密着状态时使用。

MOON SAULT KNEEDROP：常在远距离时使用的招式，而且一共有两 HITS 之多，挡格后难以反击，所以大家可以在他使出时，用 BLOCKING 对付，之后重重反击。

SUPER ART(超必杀)

RESUSCITATION：这一招超必杀是在储存槽呈 MAX 状态时倒下使出的，一使用时全身无敌时间颇长，若在他回复期间不能击中他，他是会回复整行能源的。

METEOR STRIKE：当一看见他使出时，可以尝试不停前冲来避过它，又或者他在近距离使出时，立即蹲下速度快的招式击中他，这都是不错的应对方法。

著名侍魂系列中的第一个3D版!

侍魂 64

SAMURAI SPIPITS

机种:ARC 厂商:SNK 类型:对战 ACT

基本操作表

起身

普通起身	摇杆不动
前转起身	→
后转起身	←
里横转起身	↖or↑or↗
前横转起身	↙or↓or↘
起身中段攻击	起身中A
起身下段攻击	起身中B

移动

小移动	↖or↑or↗短入力
大移动	↖or↑or↗长入力
自由冲刺	8个方向+D
快速短移动	→短入力或→→+D
快速下蹲	↘↘
跳开	←短入力或←←+D
快速行动(里)	↖or↑or↗短入力+D
快速行动(前)	↙or↓or↘短入力+D

防御

上段防御	←+A
下段防御	↙or↓or↘+A
空中防御	空中按A
防御前进	→+A

投技

基本投	C
前方投	→+C
后方投	←+C
空中投	↖+C
地面投	↘+C

怒

怒爆发	ABC(有怒格存在时)
连斩	A、B、C组合的变化(怒爆发后)
一闪	BCD(怒爆发后)

系统解说

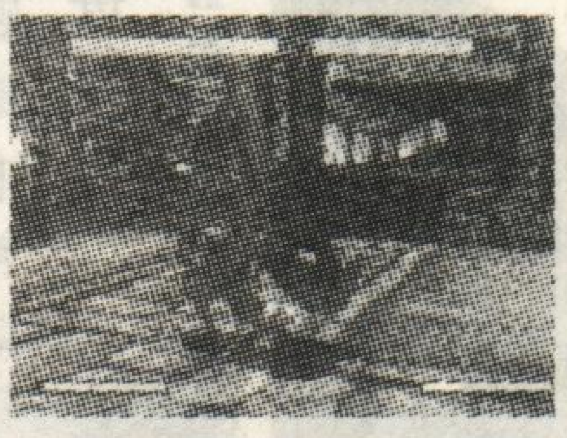
技量槽

本游戏加入了技量这一数值,它的表现是通过在游戏屏幕左下角的表格内。通常情况下为黄色,一但使用S·C·S以及防御取消必杀技和移动时都会消耗技量,一但技量消耗完毕则不能使出以上的技巧。

	移动速度	技量消费
里移动	普通	普通
前移动	普通	普通
前进移动	快	少
后退移动	慢	多

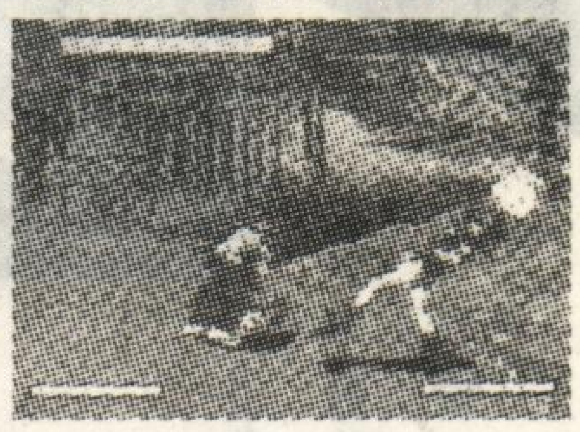
投技

本作中的投技依然是破坏敌人防御的好办法,在进行完基本投后可以进行其它特别投的追加,在特别投中只有地面投能够起到伤害的效果,其它特别投使用后需要用普通技或必杀技进行追击才能起到造成伤害的效果,但是总的来看还是采用地面投比较安全。



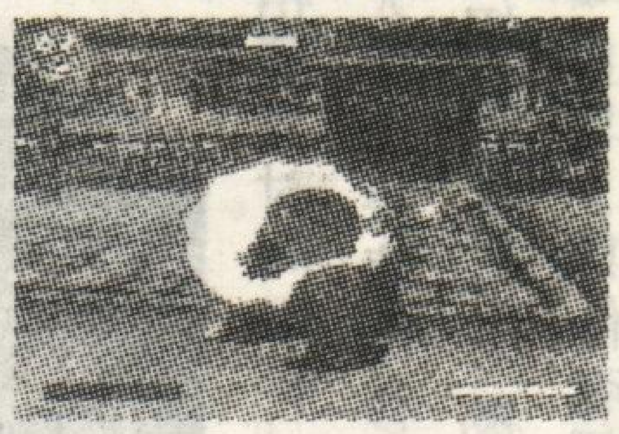
边界

这次每一个战斗的场景都不是无限大的,有的场景拥有界墙,而有的场景则没有,如果能够合理的运用边界,可以在对战中取得很大的效果。当对手被击打到界墙上时,对手会自动进入防御不能状态,于是便可以进行连续技或必杀技攻击,如没有界墙对手则会被击出界,我方便可获胜。



防御取消技

在对手进行进攻时,我方防御成功后立即输入必杀技则可抵消我方的防御硬直时间,这是本作中新加入的要素。在使用防御抵消技时是会消耗大量的技量值,因此大家要慎重使用。另外选择进行防御抵消的必杀技必须是出招极为迅速的技巧,而且攻击判定还必须要与敌人正处在的位置相同。



怒之必杀技

在怒气MAX的状态时,使用角色的一部分必杀技会发生性能上的变化,这一点与《天草降临》相同。另外在怒气MAX时使用一些特定必杀技后可以进行平常不能使用的追加攻击。另外因为修罗和罗刹两种剑质不同,所以可进行必杀技后的追加也有所不同,这一点希望大家能够注意。



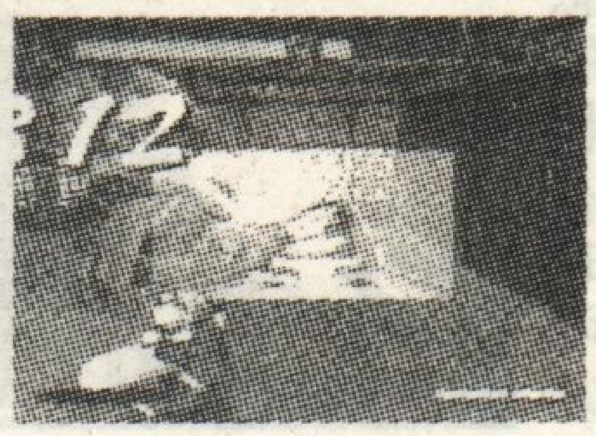
一闪

在怒气爆发后可以进行一闪,一闪是高速的带有中段判定的突进技,而且同《天草降临》一样也具有极高的攻击力,可以在己方形势危机的时刻造成一发逆转的效果。在一闪出现并命中对手而且造成对手死亡时会有特定的画面显示。



S·C·S

与《天草降临》中14连斩大同小异的技巧,也是由C+D进行启动,而后利用A或B的连续输入进行快速的斩杀,不过只能有12连斩。而且在第2、6和10斩时会出现上段或下段的攻击判定选择,使用者必须正确的选择,而被攻击者如果判断正确的话也可以防住对方的连斩进行。





风间苍月

角色特性

使用修罗时要善于利用浮月，使用罗刹时水邪觉醒是关键

能够熟练操作水进行忍术攻击的风间苍月。苍月的通常技中使用刀的攻击比较长，因此这个人物善于在中距离作战。

修罗的剑质与2D的侍魂中并没有太大的差别，只是加入了召还这一新技巧，它与风间火月的灾炎性质相同。

罗刹必杀技的性能主要看是否使用水邪觉醒，使用此招后其能力会得到大幅度的提升，而且再加上多段攻击的莲花水舞，可以给对方造成极大的伤害。

个人资料

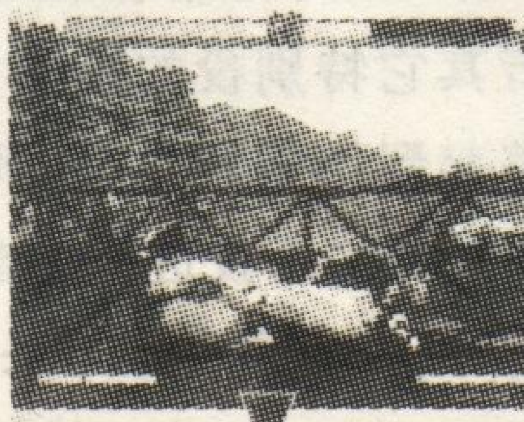
流派：风间流忍术
出生月日：明和四年（1768年）2月29日丑时
出生地：肥前国 渡桥下
身高：5尺7寸（约173cm）
体重：17贯目（约64kg）
家族成员：两亲不明，弟"火月"、妹"叶月"
宝物：没有
喜欢的东西：叶月做的菜
讨厌的东西：没有
兴趣：没有兴趣
尊敬的人：没有
复合感情：没有（对火月的天赋才能有少许嫉妒）
关于"剑之道"：密杀的手段

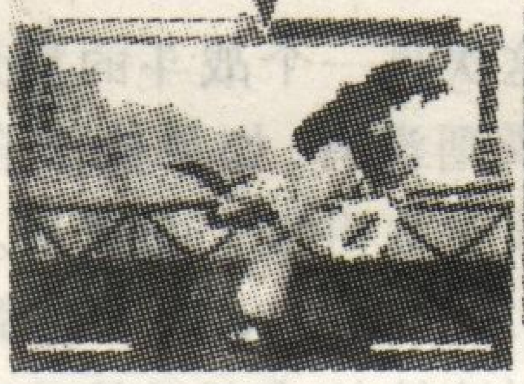
通常技解说

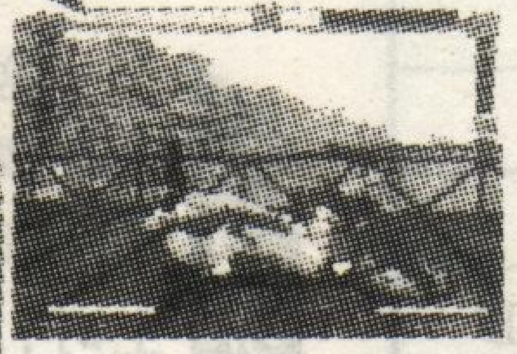
↙B是对手的脚部进行斩杀，此攻击距离非常长，而且被打中后敌人会倒地，所以此技可以作为远距离牵制敌人使用。



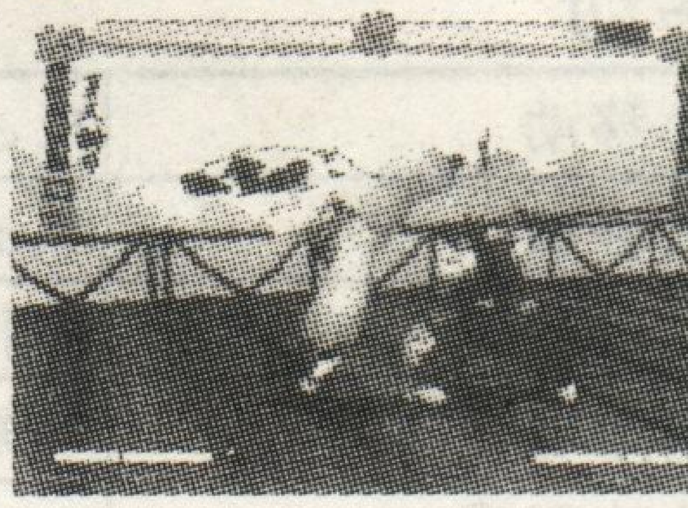
↙A是用脚扫向敌人的下部，此招速度一般，但是如果第一下命中则可以连续，如果接**B**则是中段浮空技，之后可以追打，如果接**A**则会再次向敌人下段进行铲腿。建议最好使用连续下段攻击，因为如果接中段浮空技出招速度会很慢，不利于攻击反应较快的选手。







→A是先小跳再用腿攻击，此招判定为中段，普遍在识破敌人进行下段攻击时使用，使用后通过小跳先躲开敌人下段攻击，之后用腿攻击击中敌人造成伤害。



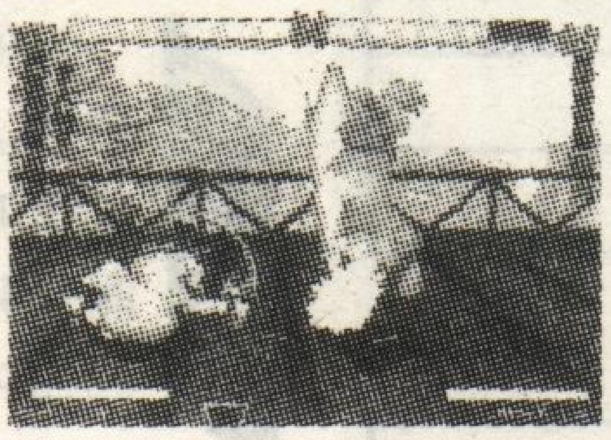
必杀技解说

→B与**2D**侍魂相同是远距离强斩，此招虽然攻击力极为优秀，但是如果敌人使用快速短移动便可闪开，而且此招硬直时间极长。

修罗

浮月是能够在画面上停留一定时间的水球，而且还可以连续发出，水球具有攻击力，对手一但接触到水球则立刻被攻击。用此招可以牵制在中远距离的敌人。

月光是由地面上升水柱，玩过《天草降临》的朋友一定对这招深有了解，此回它的能力被削减了，首先射程非常短，而且硬直时间很长。不过如果此招命中，敌人会进入浮空中状态，这样可以进行追打。



月隐是瞬间移动技，按A是出现在原地，B是出现在对手背后，而C出现在敌人里侧。在使用此招时，隐身状态基本没有破绽，但是出现时会有少许的硬直时间。

召还是在苍月的头顶上汇集水的力量，最大可达三个水球，召还后必杀技性能上升。另外在怒的状态时可以同时召还三个水球。



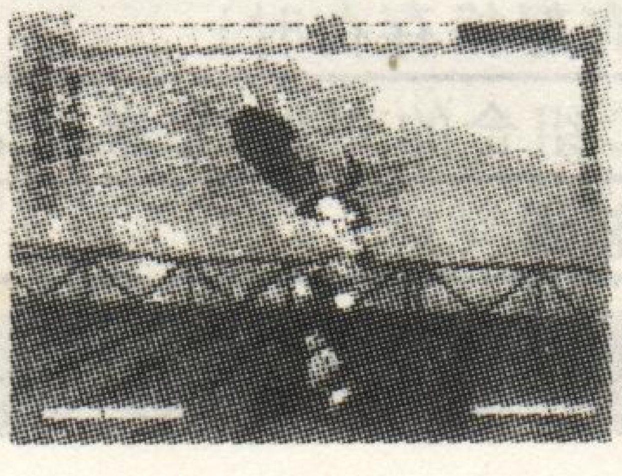
月升是修罗的秘奥义，出招速度很慢，但是时间非常长而且攻击判定很大，一些喜欢用反击的人经常会被此招命中。

罗刹

月轮波是属于飞行道具，而且还可以在空中使用不过如果对方能够利用快速短移动便可以顺利的躲开。

莲华水舞是可以连续输入的必杀技，最多可以进行三回连续攻击，最初第1段为中段判定，只有当第1段命中时才能接出以后的招术，如果第1段被防御则可产生很长的硬直时间，所以此招应当抓住时机再使用。

死月是由空中使出的技巧，带有中段攻击判定，如果被对方防住的话有可能会被反击。



水邪觉醒是提升能力的必杀技，如果使用后可以让莲华水舞出现六连续，而且所有必杀技的伤害程度都会非常大。

月升是罗刹的秘奥义，性能及使用同修罗相比没有什么太大的差别，这里就不做详细介绍了。



拥有热血之魂的火之忍者
修罗与罗刹都使用格斗攻击

风间火月

角色特性

使用火炎的技巧的爆烈忍者火月。此回登场的他已经很少使用忍者刀，而是以打击系为主要攻击方式。

修罗的必杀技可以进行远距离的牵制，而且格斗攻击距离比较长，所以修罗善于在中距离作战。

罗刹主要依靠炎邪觉醒来提升普通必杀技的性能，一但炎邪觉醒成功后，罗刹的火月就拥有非同一般的实力，由其以六道烈火为最明显。

个人资料

流派：风间流忍术
出生月日：明和六年(1770年)7月21日申时
出生地：肥前国 渡桥下
身高：5尺8寸(约176cm)
体重：18贯目(约68kg)
家族成员：两亲不明，兄"苍月"、妹"叶月"
宝物：叶月
喜欢的东西：牧丹
讨厌的东西：毛虫
兴趣：狩猎
尊敬的人：师傅
复合感情：对于哥哥的劣等感
关于"剑之道"：炽热的斗志

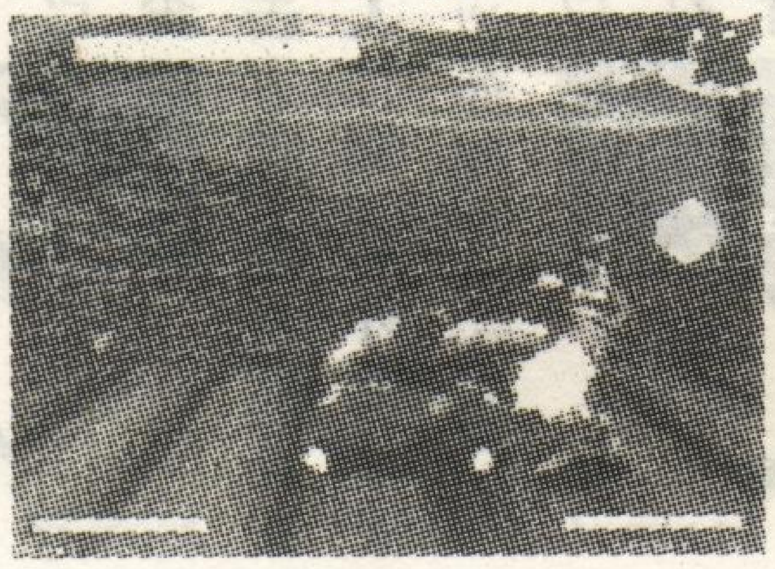
通常技解说

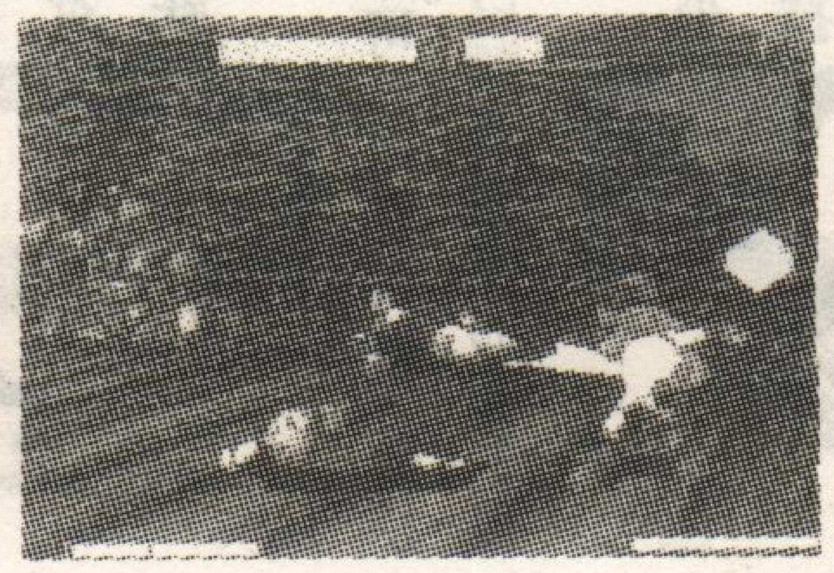
→A是带上中段判定的突进技，但是因为距离较短，只能在近身战时发挥效果。

→→A踏前肘打的中段攻击，出招快而且距离远，可以在中距离牵制敌人，而且命中后可以将敌人击飞，并且可以进行追打。

→B是踏前重拳攻击，相比前一招，此招速度比较慢，但是攻击距离长，威力大是它的特点。

↘↘B是带有中段着定的攻击技，此招可以把敌人打至浮空，并且可以用必杀技进行追打，但是攻击方式只是一条直线，对方使用快速短移动，便可以轻松闪开。







AAAB是火月的连续技，此连续技判定为上、上、中、中，在击中对手后才能进行连续，而且此连续技可以在途中终止，而且可以在使用中接其它连续技。

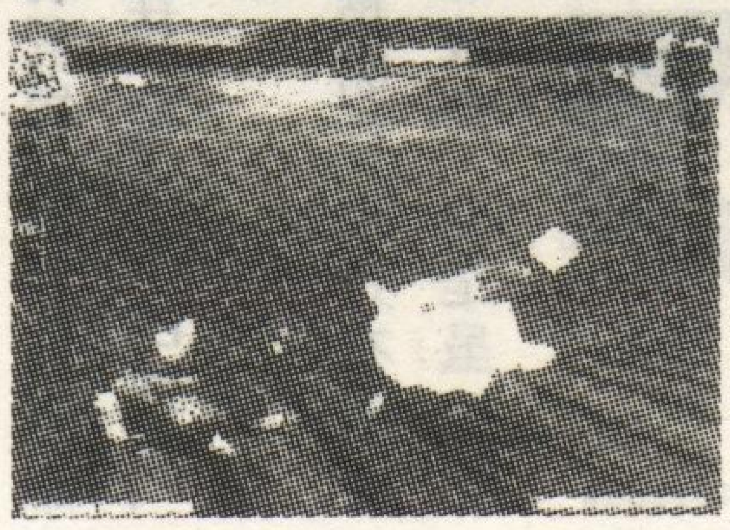
必杀技解说

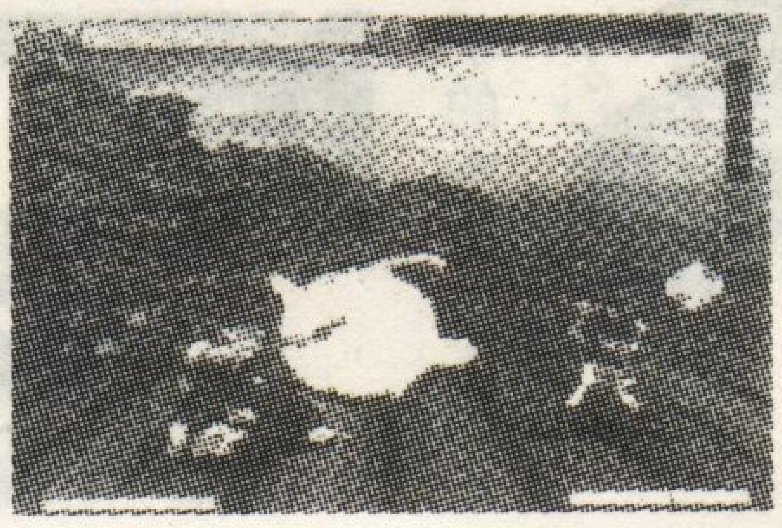
修罗

灾炎是以自身进行火炎爆发的技巧，使用之后可以导致其它必杀技甚至普通技威力得到大幅度的提升，而且攻击也都带有炎的属性，这是修罗的火月最关键的技巧。

不动击是在手上产生火炎的技巧，它有点类似于『饿狼RB』里安迪的太极波，不动击不属于飞行道具，但可以抵消飞行道具。

大爆杀是指令投技，对手站防不可，而且一但击中之后对手会浮空，这样便可以进行必杀技的追击，另外此招如果运用合理，可以作为对空技使用。





炎返是遭到敌人攻击时用火炎爆发来进行返击的招术，但是对敌人的伤害非常小。

火炎击，此招是火炎突进技，是以燃烧的身体向敌人撞击，但是一但被敌人防住的话，会马上遭到反击，但是如果使用灾炎以后即使对方防御，伤害力也非常大。

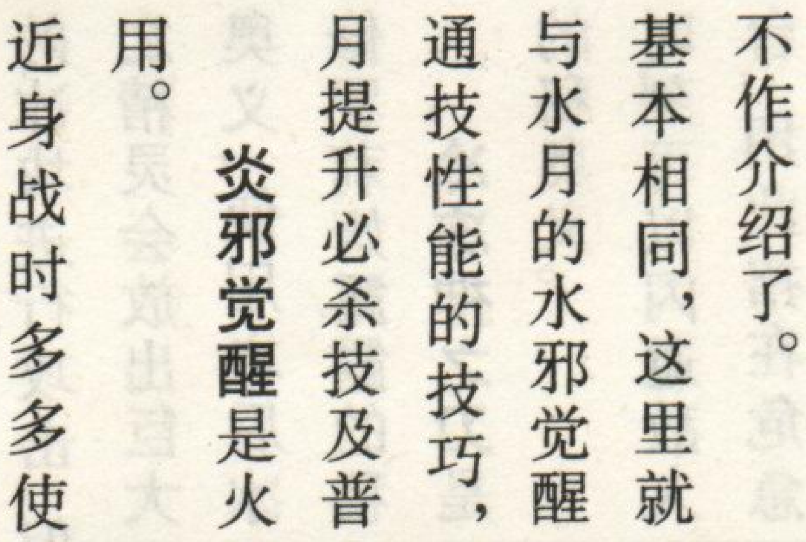
大炎上，修罗火月的秘奥义。以自己身体为中心进行全方位的火炎攻击，但是射程短。

罗刹

不动击相比修罗在这里是有一点射程判定的，但是一但被敌人防住，很有可能遭到返击。

炎灭是火月的移动技，使用后在隐身的时候带有攻击判定，但是出现之后会有较大的破绽，所以不要轻易使用。

六道烈火是属于三段的连续打击技，首先第一段进攻是属于下段判定，所以适合于进行突击，而且使用炎邪觉醒后攻击力有了质的飞跃，建议在近身战时多多使用。



炎邪觉醒是火月提升必杀技及普通技性能的技巧，与水月的水邪觉醒基本相同，这里就不作介绍了。



莉姆露露

角色特性

与2D侍魂相比服装以及必杀技有较大变化的莉姆露露。继续依靠冰之精灵使用多彩的必杀技将敌人冰冻，并且加以追打攻击。

修罗的必杀技与《斩红郎无双剑》中的她没有什么区别，尤其是指令投的加入使其攻击更加丰富多彩。

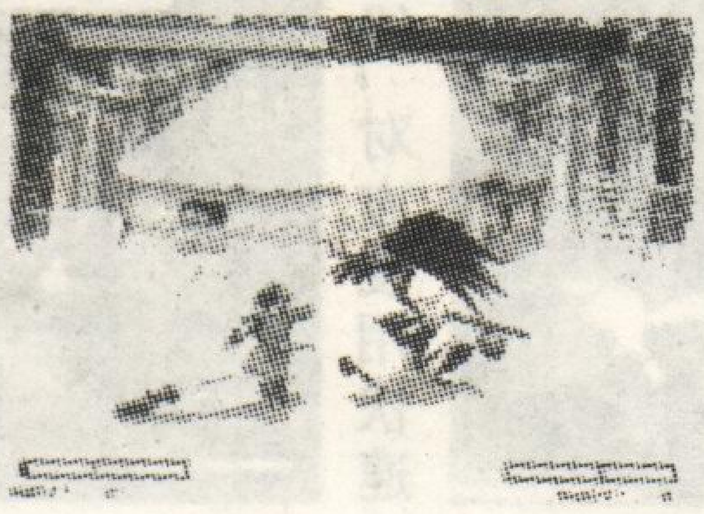
罗刹的必杀技则没有太大的变化，基本上带有追击效果的必杀技，如善加利用必能造成极大的伤害。

个人资料

流派：Sikannakamui 流刀舞术
出生月日：明和11年(1774年)7月6日傍晚
出生地：Ainumosiri Kamuikotan(今北海道附近)
身高：5尺(约152cm)
体重：——
三围：2尺3寸、1尺6寸、2尺7寸(约70·49·82cm)
家族成员：祖父Sanuuku、祖母Monasiri、姐 娜可露露
宝物：姐姐给她的项链
喜欢的东西：刨冰
讨厌的东西：辣椒
兴趣：静听精灵的声音
尊敬的人：姐姐
复合感情：被当作小孩子
关于"剑之道"：接近憧憬的姐姐的方法

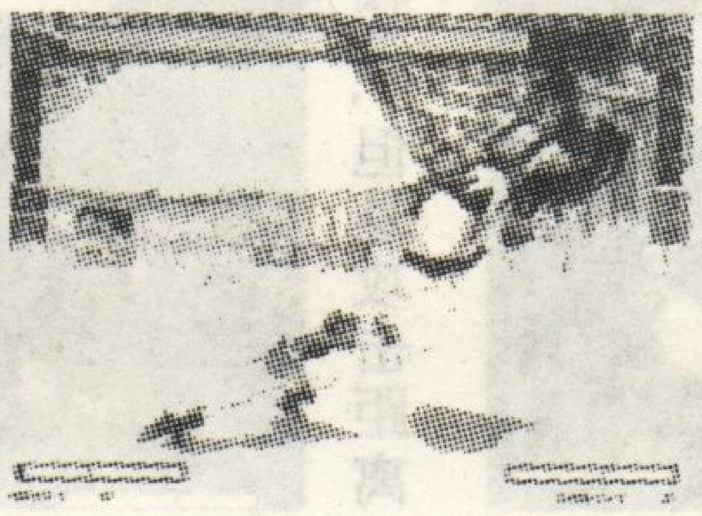
通常技解说

→→A是以低姿态踏前进行肘打，此招属中段判定，出招速度比较慢，只能作为牵制使用，但是如果对方善于使用反击技的话，建议尽量少用此招为妙。

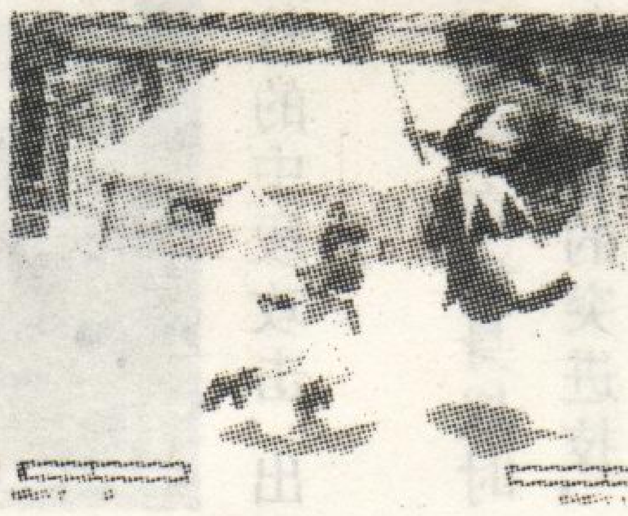


蹲B+C是以蹲姿态出的双手突进技，如击中对手可以将其打倒，此招也属中段判定。

←B是向前跃起用膝盖撞击对手，此招属中段判定，通常击中的情况下可以将对手打至浮空，之后可以进行追加入力，建议使用B键作追加，使用后可以将敌人打倒。另外此招还可以追加其它攻击方式，但是需要看对手能否看穿，否则一但被防住，己方将受到极大的伤害。



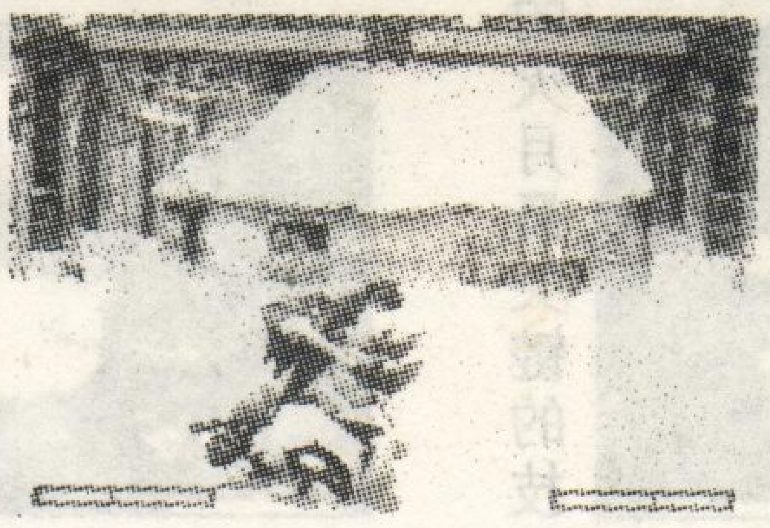
蹲A+B是击飞技，此招带有中段判定，一但击中对手，便可以对浮空的对手进行追打，但是在追打中建议使用普通技，因为有些必杀技出招速度较慢，一但被对手防住，反而会遭到反击。



必杀技解说

修罗

柑之温是向对手的头部飞去，并且骑上对手身体的攻击技，此招使出之后如果没有命中也会出现在敌人背后，遭到返击的可能性非常小。



冷冻弓是用冰花作攻击的技巧，此招可以进行追加攻击，但是虽然此招很快，但是一但被防住还是有破绽出现。

冰之花是最新技，带有中段判定，虽然出招慢而且射程短，但是一但命中对手则可以把对方冻住，这样可以进行追打，此招如熟练掌握可以用来作对空击。

冷冻是加入的指令投，在近身情况下使用时可以造成很大的伤害，而且在场边使用时还以把对方打到场外，使对战直接获胜，所以此招可用性极大。

冰之岩是在空中利用冰雪构成平台，用此招在危急时刻可以闪避敌人的秘奥义。



冷冻神之刃是修罗莉姆露露的秘奥义，使用之后冰之精灵会放出巨大的冰块进行攻击，但是如对方使用快速短移动可以闪避。

罗刹

冷冻神之露是向前突进的中段攻击技，但被对手防住有可能遭到敌人的反击。

冷冻弓是带有下段攻击判定的必杀技，但击中对手却不能像修罗那样进行追打。

神之镜是罗刹将能力提升的技巧，如果使用成功则可以使必杀技以及通常技的威力大幅度的提升，这样当通常技命中对手后，对方也会被冰冻住，于是就可以进行连续技的追打。



冷冻神之刃是罗刹的秘奥义，与原来相同依然可以进行连打，但是如对方使用快速短移动，依然可以闪避。



霸王丸

角色特性

霸王丸是侍魂系列中保留的角色，实力极为平均，而且招术简单易使，是大多数人爱使的角色。

修罗的必杀技虽然有新招术的加入，但是速度极快的弧月斩仍然是最常用的招术，而且烈震斩的威力也有加强。

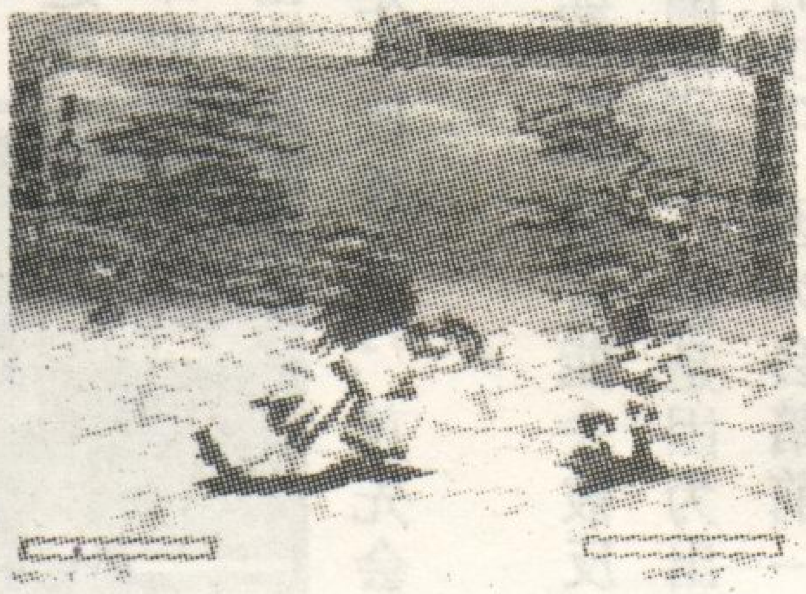
罗刹的必杀技有了大的变化，在《真·侍魂》中颇受好评的酒壶攻击在此复活了。并且罗刹版的必杀技与修罗极为不同，所以有意尝试的玩家，要有心理准备。

个人资料

流派：我流
出生月日：宝历13年(1763年)9月5日午时
出生地：武藏国 城下町
身高：5尺8寸(约176cm)
体重：18贯目(约68kg)
家族成员：在23岁时诀别
宝物：河豚毒
喜欢的东西：决斗
讨厌的东西：卑鄙的人、蟑螂
兴趣：修行
尊敬的人：花讽院和仲、国元的老学者
复合感情：急燥的性格
关于"剑之道"：="男之道"

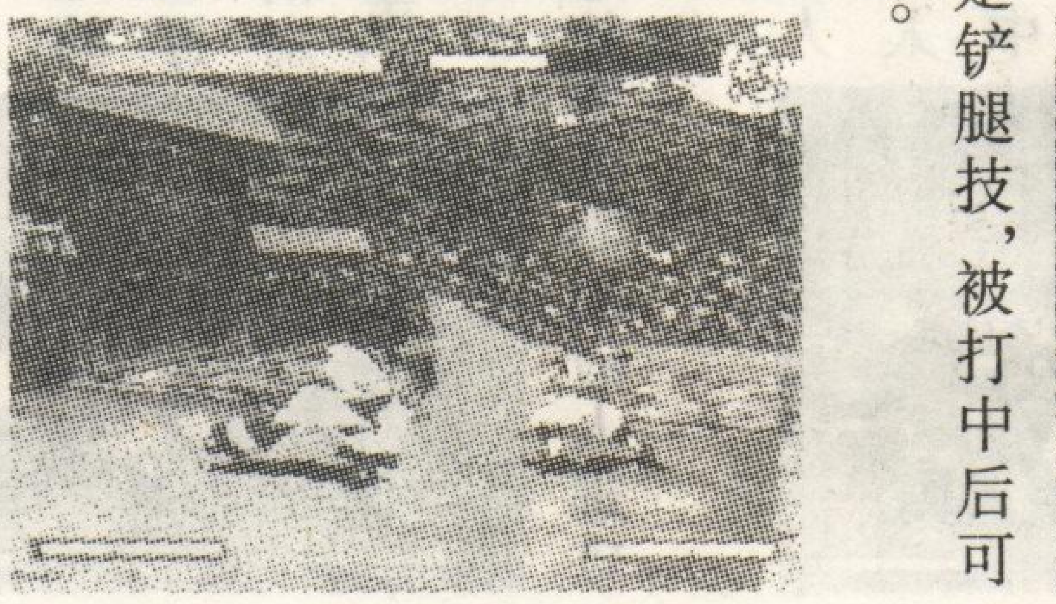
通常技解说

A+B是踏前强力重斩，是侍魂系列中的代表动作，威力依然十分巨大，破绽也和过去一样非常明显，建议抓住敌人破绽之后再使用，如果使用不善肯定会被反击。



↙B是直线的突进技，具有长距离的攻击判定，作为突击和牵制是非常好使的。

蹲A+B是双手持刀向上撩起的重攻击，攻击力奇高，并且击中对手后可以进行**→B**的追打。



蹲B+C是铲腿技，被打中后可以击倒，在近身战时，突然使用会得到明显的效果。

↘↘B使用刀柄由下向上勾出的技巧，一但击中地上的对手，可以令对手浮空，这样便可以进行空中追打，不过此招速度比较慢，只有看准时机才能使用。



必杀技解说

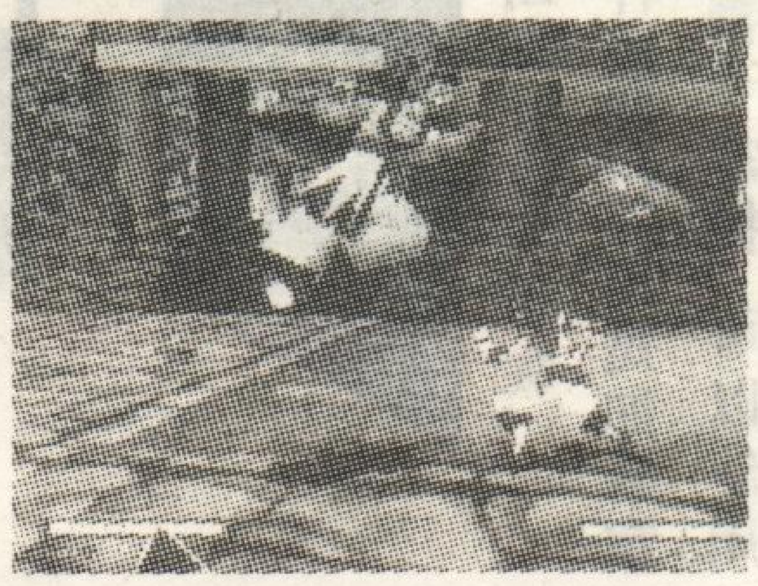
修罗

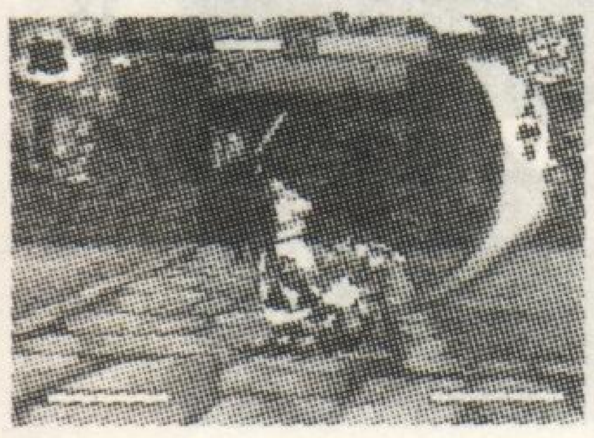
弧月斩依然是非常快的一招，可以作为反击技使用，另外还可以在前冲时使用，但是此招在本作中已经没有无敌时间，所以如果与敌人进行抢招已经不实用了，另外弧月斩的第一发判定只具有中段效果，所以对下段攻击效果不如前几代明显。



旋风烈斩是飞行道具，被击中的对手会被旋风刮到天上，这时可以进行空中追打，但是此回的旋风烈斩射程非常短，而且对快速短移动的敌人也无效。

烈震斩是中段判定突进技，小跳之后对敌人进行攻击，用此招可以向进行下段攻击的敌人发动突击，但是被防住之后破绽很大。





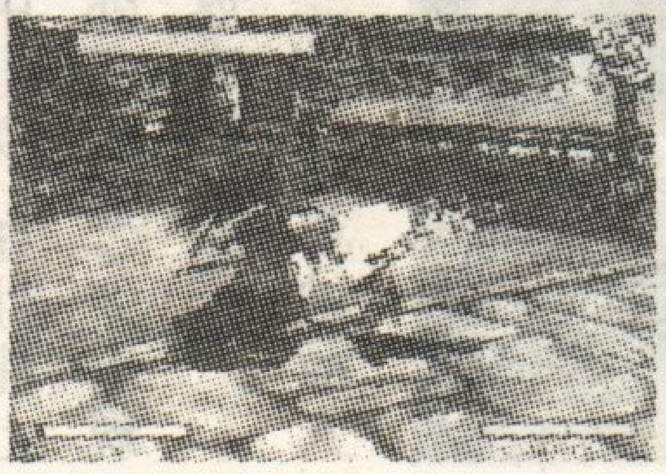
打落是新加入的技巧，但是目前来看并没有什么实际作用。

天霸封神斩是修罗的秘奥义，是以无数的弧月斩为连续斩杀，出招时有无敌时间，所以可以在敌人出招时进行抢招攻击，不过被敌人防住之后，会被反击。

罗刹

旋风波与修罗性质不同，空中追击的效果非常明显。

酒壶打是出招慢、破绽大和距离短的技巧，但是一但命中威力很大，酒壶打当被敌人防住三次以后，酒壶会破碎，之后酒壶打就变为霸王拳，霸王拳是可以进行三段连续攻击的，攻击力依然很大。



刚破与过去并没有太大的差别，攻击性能和判定没有丝毫的改变，所以就不作具体介绍了。

天霸封神斩作为罗刹的秘奥义，它与修罗版有所不同，但是也有无敌判定。



娜可露露

个人资料

流派：Sikannakamui 流刀舞术
出生月日：明和8年(1771年)10月11日 天明时
出生地：Ainumosiri Kamuikotan(今北海道附近)
身高：5尺1寸(约155cm)
体重：——
三围：2尺7寸、1尺6寸、2尺7寸(约82·45·82cm)
家族成员：祖父 Sanuuku、祖母 Monasiri、妹 莉姆露露
宝物：Chichiusi(亡父的配刀)
喜欢的东西：森林和动物
讨厌的东西：染污大自然的恶人
兴趣：森林浴
尊敬的人：亡父
复合感情：身负沉重的巫女宿命
关于"剑之道"：守护大自然的手段

角色特性

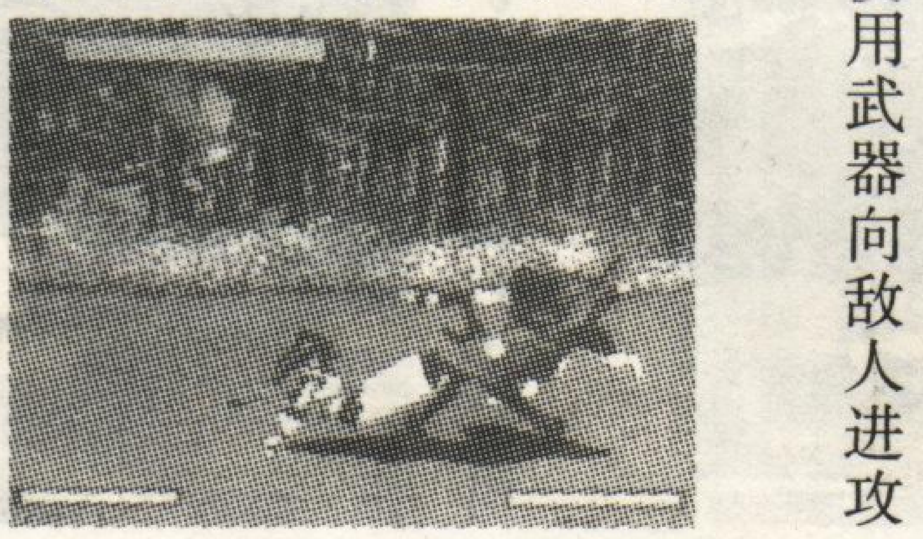
在2D侍魂中凭借极高的速度和多彩的突进系必杀技以及美丽的造形和热爱及自然的性格使得娜可露露这一角色深入人心。

修罗依然是带着鹰出战，目前来看鹰的实力被大幅的削减了，但是本人的能力依然保留下来。

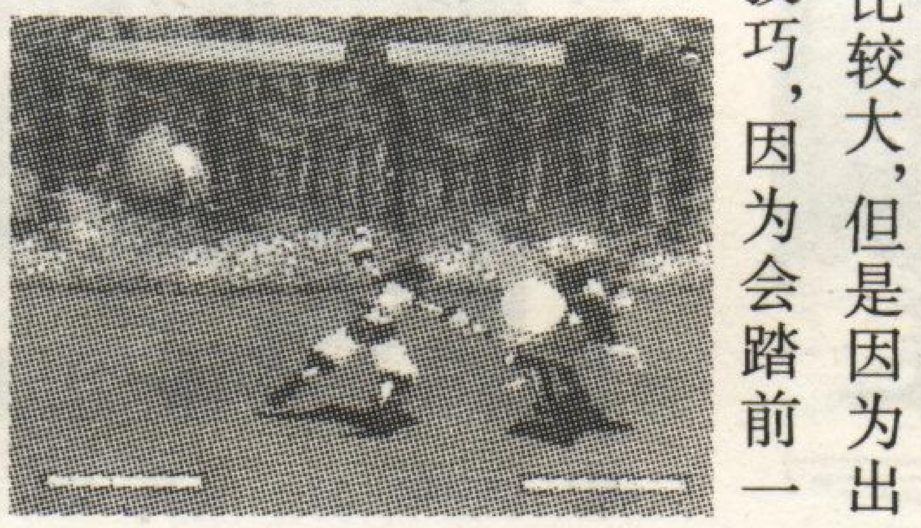
罗刹中狼的必杀技仍十分强大，如果与人的必杀技巧妙配合的话，会收到十分明显的效果。

通常技解说

蹲B+C是用两手撑地向敌人铲腿的技巧。攻击距离非常长，而且出招后破绽也不大，所以在近身战时可以使用，另外击中敌人后可能把敌人击倒，这要看两人的距离了。

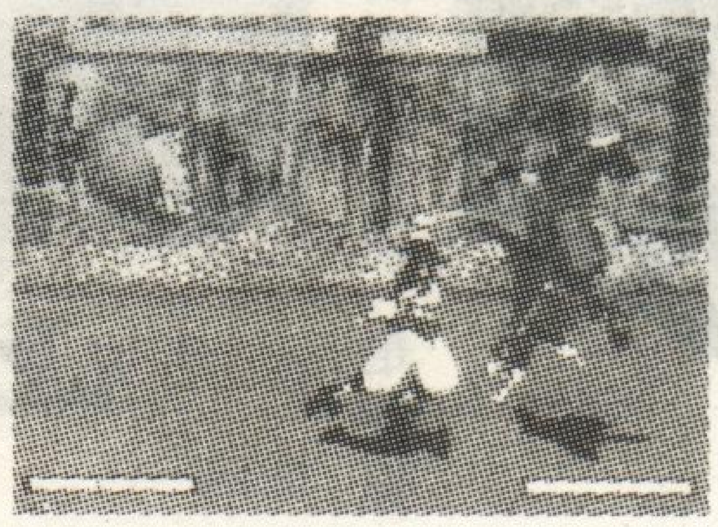


蹲A+B是使用武器向敌人进攻的技巧，此技属于中段判定的攻击，如果击中地上的对手，敌人必定会浮空，此时可以连接空中连续技。



→A是身体反转用刀往下砍的技巧，因为会踏前一步，所以攻击范围比较大，但是因为出招比较慢，而且被防住后可能会被反击。

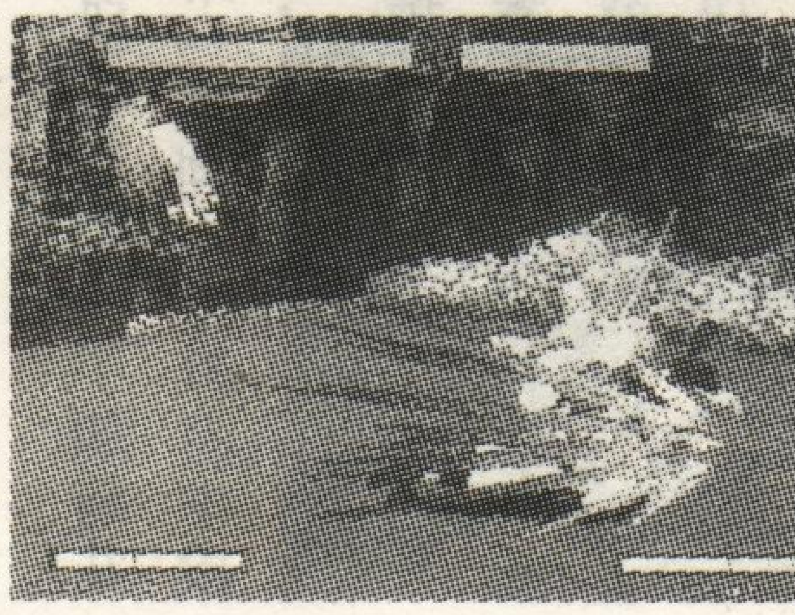
站立AB是上段连续打，首先会踏前一步出拳击中对手，而此招命中后，可以按B，这样就可以用脚把敌人踢向天空，如果能够合理的运用，此招便可作为反击技使用，另外如果善于掌握，可以使用A、A、B、B这种连续技，但是如果掌握不巧妙，则会出现极大的破绽。



必杀技解说

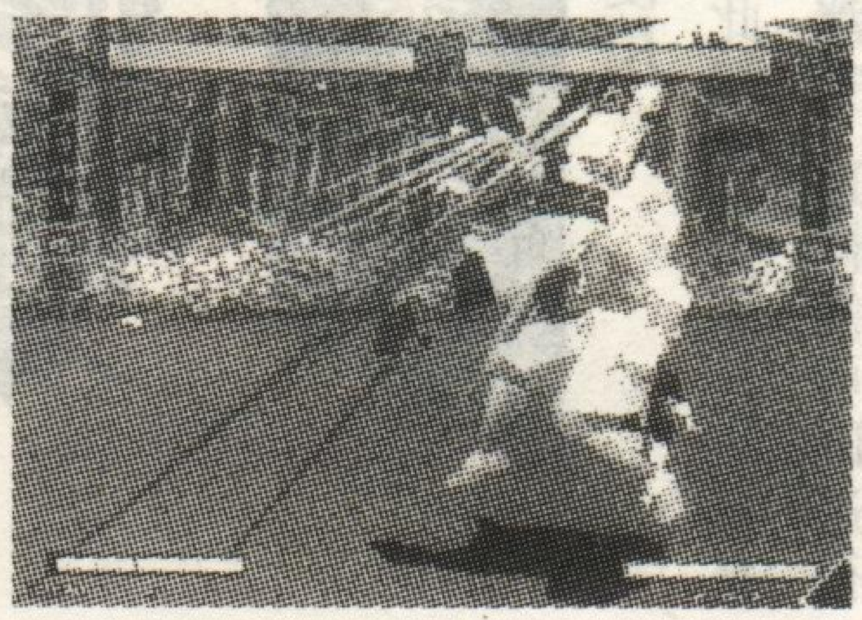
修羅

神之轮舞，此招攻击力并不是很强，而且出招速度很慢，但是因为攻击距离比较长，所以可以在对战中牵制敌人的行动。



胜利之刃是带有下段判定的突进攻击技，虽然这一招敌人很难防御，而且突进距离也比较长，但是因为是突进技，所以一但被对方防住，就很有可能被敌人施以极大伤害。

风之刃是带有中段判定的攻击技，此招并不适合在对战中经常使用，在近身战时，可以用此招来突击。



鹰扑是用鹰从天空斜冲向对手，一但敌人命中此招，就会进入防御不能的状态，所以可以用此招来作为连续技的开始，但是此招速度比较慢，而且使用快速短移动之后，也可以闪避开此招，但是此招就算被敌人防住，也不会出现被返击的危险。

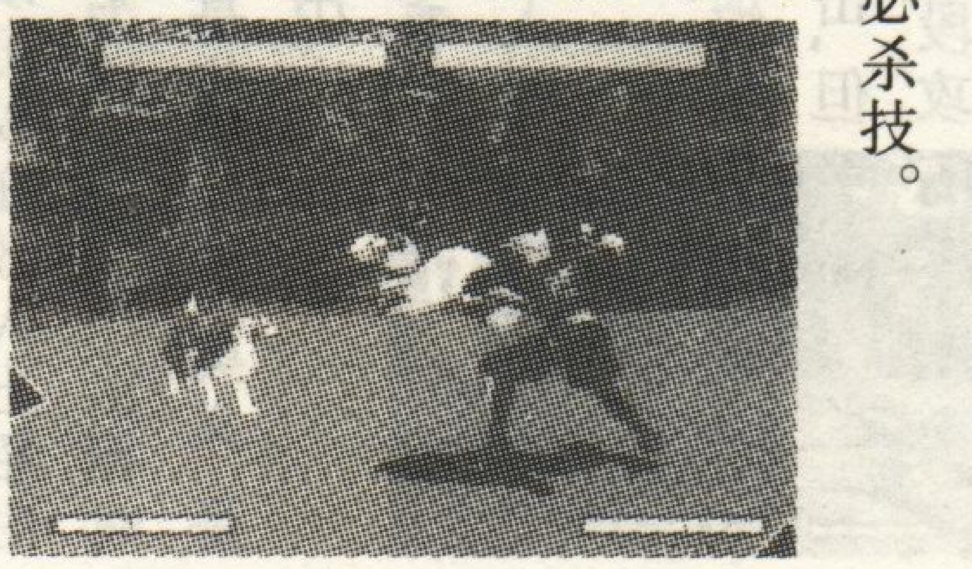


乘风是在《斩红郎无双剑》中出现的招数，这次在本作中出现，在性能上并没有太大的差别。

自然色鹰之轮舞是秘奥义，是使用鹰不停的冲撞对手，此招只限于在中远距离使用，于近距离不能命中对手。

羅刹

就目前的资料来看，罗刹与过去版本并没有其它差别，必杀技与秘奥义出法和性质相同，所以在这里我们就不作详细的介绍了。不过有一招新技——流转胸击刃是比较特别的，它是可以连接其它攻击的必杀技。





加尔福特

角色特性

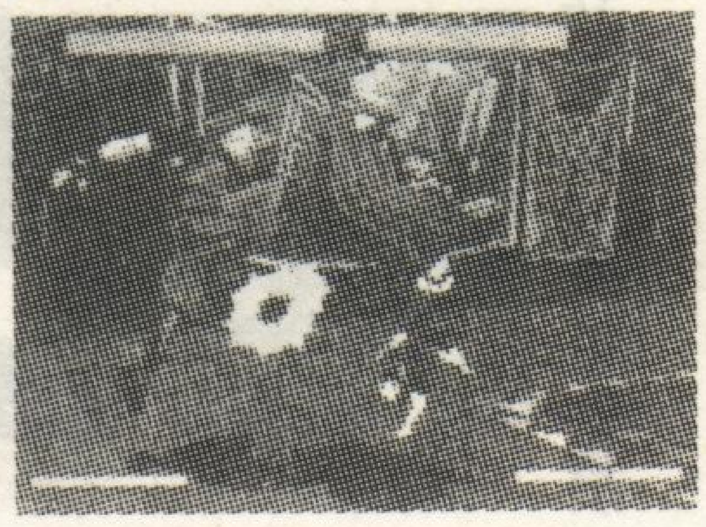
凭着自己的悟性而习得强大忍术的美国忍者——加尔福特。此回依然代表着正义与邪恶作战。这次的修罗如想取得胜利，决大部分要依靠自己的忍犬，这次忍犬的进攻拥有多彩的方式。罗刹的加尔福特，虽然没有带狗，但是其带有雷电属性的攻击，可以让对手十分头痛，而且在摔技中也比过去强大了许多，所以还是可以期待的角色。

个人资料

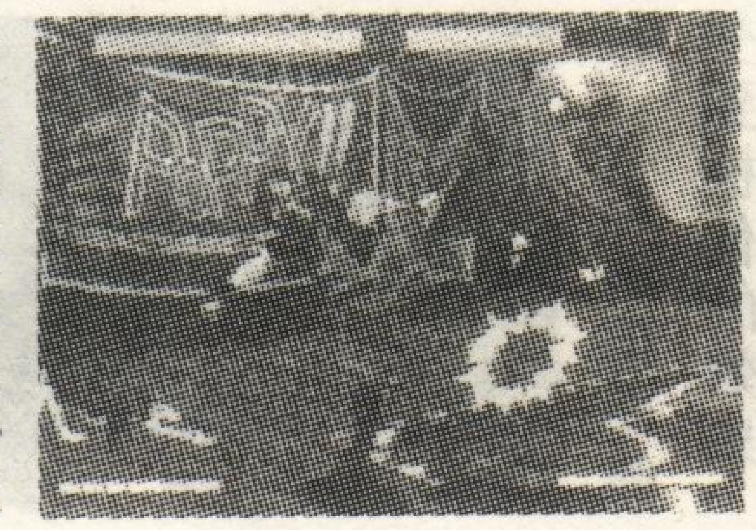
流派：甲贺派
出生月日：1768年12月22日 16:10pm
出生地：美国三藩市英雄城
身高：71英寸（约180cm）
体重：143磅（约65kg）
家族成员：母"玛利亚"，姐"露哲"、"丝娜"、妹"倩妮娜"
宝物：拳套（取自师傅的）
喜欢的东西：超级英雄
讨厌的东西：亚人
兴趣：开发新忍术
尊敬的人：服部半藏、亡父
复合感情：觉得如同离家出走般有点不幸
关于"剑之道"：成为超级英雄之道

通常技解说

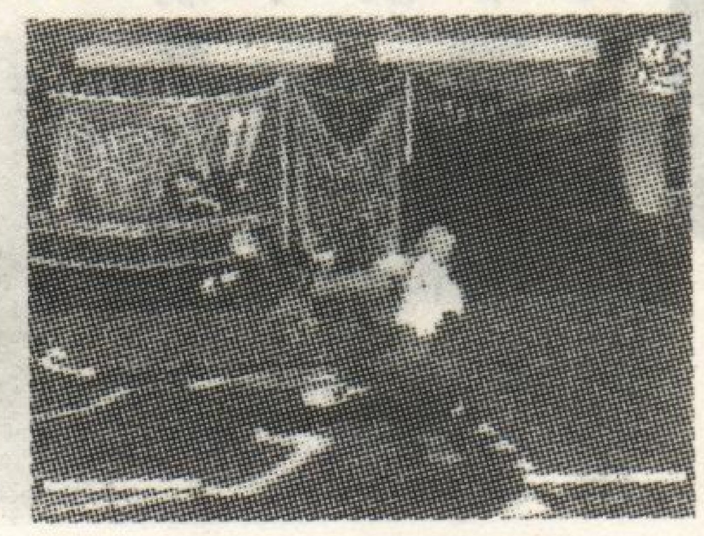
→A是跳跃之后用膝盖向对手突击的招术，但是此招属于上段攻击判定，所以对于下蹲的对手不会击中，但是如果击中，对方则会被击打至浮空，可以进行连续技的追击。



→→B是前冲后用脚踢对手，此招攻击属于中段判定，一但命中敌人会处于浮空状态，这样就可以进行追加攻击，但是此招硬直时间比较长，所以一但不能命中则会出现破绽。



↓→B、B是用下段铲脚的连续进攻，速度比较快，是可以信赖的招术，但是如果第一发没有命中，则不要连击第二发，否则必会被反击。



A、A、A是三段连续进攻，攻击判定属于上段，同样对于蹲防的敌人无效，但是因为此招出招比较快，所以作为反击技还是不错的。

↘↘B是强力的跳跃之后攻击技，虽然出招慢而且速度也不合理，但是却为防御不能技。

必杀技解说

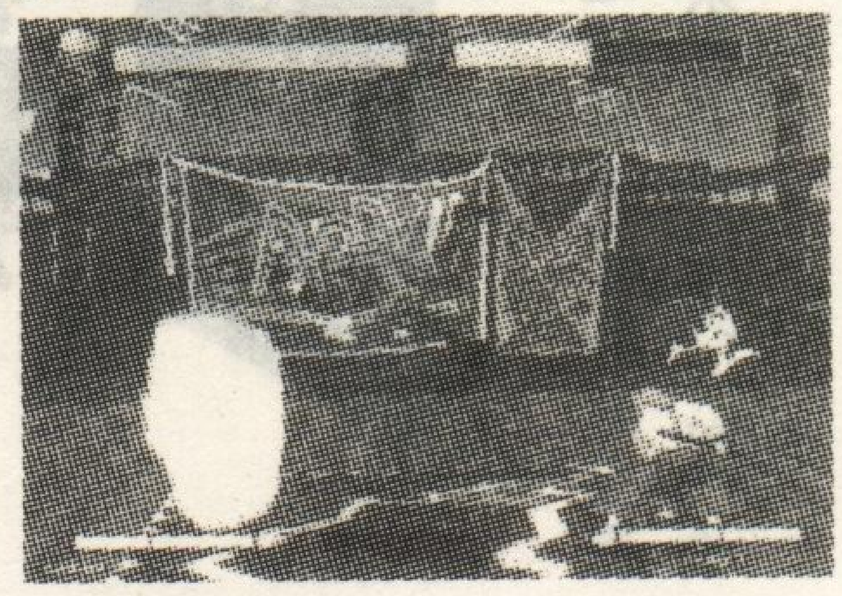
修罗

REPLICA ATTACK是瞬间移动后的攻击技，A是正面，B是后面，此招不仅可以用来攻击，还可以用来移动和闪避招术。

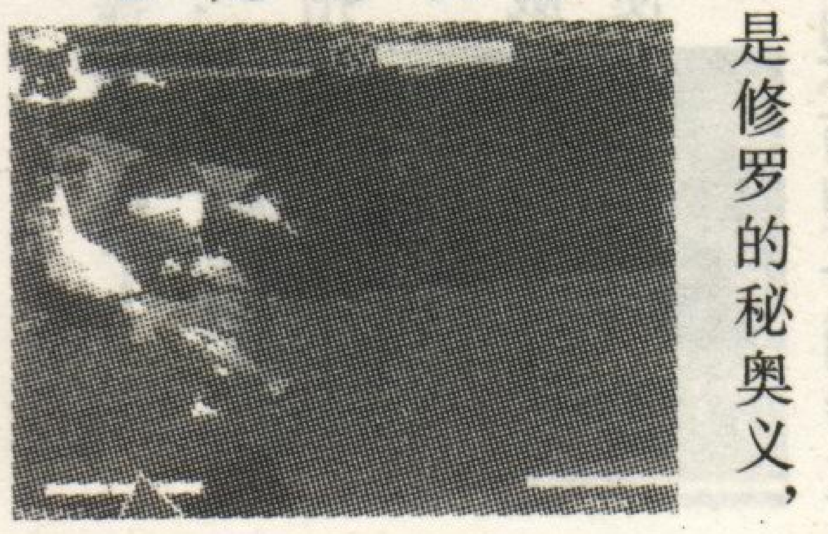


SHADOW COPY是隐身之后出现的技巧，同样A是正面，B是反面，但是在消失前的一瞬间，是有少许破绽的。

RUSH DOG是带有中段突击性质的突击技，不过此招是用狗来撞击对手，一但撞击成功，会导致敌人浮空，这样可以进行追加。



MACHINE GUN DOG是让狗冲上去撕咬对手，而当狗在撕咬时是可以进行追加攻击的。



M·S·D·是修罗的秘奥义，使用之后虽然威力强大，但是一但被防住，必会遭到返击。

罗刹

PLASMA BLADE是放出小雷电作为飞行道具，但是因为可以用快速短移动闪避，所以不能常用，但是偶尔使用可以牵制敌人。



PLASMA FACT此招是收集雷电的能力集于自己体内，此招成功攻后，无论必杀技和普通技都有大幅提升，而且普通技也均带有雷电的属性。



STRIKE HEADS此招与过去相同是指令投。

L·S·T此招的性质与修罗相同，在此就不介绍了。



桔 右京

角色特性

使用长刀并凭着其冷俊的性格而吸引了不少玩家的桔 右京。此回登场是束起长发的新造型。

作为修罗而出现的新技——天风和霜风是分别带有上下判定的技巧，是冷静玩家的必然之选。

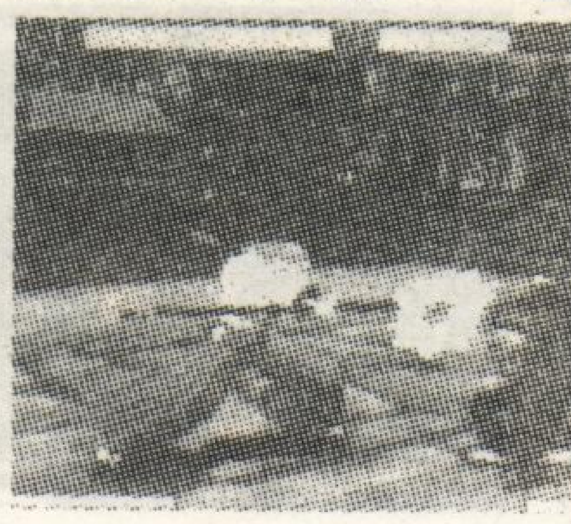
罗刹中此回作为防守反击最为合适，因为这次有上中下段的当身技出现，目前来看，罗刹仿佛要比修罗好使一些，不过事实上到底是怎样，只有到游戏发售才知道。

个人资料

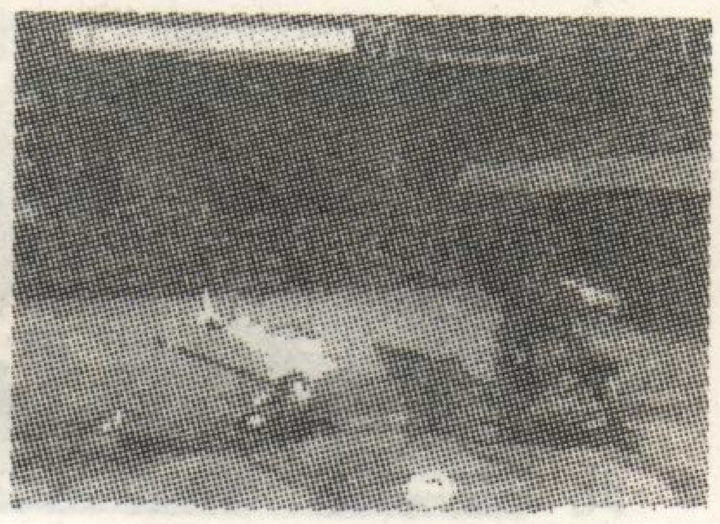
流派:神梦想一刀流
出生月日:明和元年(1764年)9月20日 辰时
出生地:近江国 甲贺郡 马杉村
身高:5尺8寸(约176cm)
体重:11贯(约41kg)
家族成员:没有
喜欢的东西:感到孤独的自己
讨厌的东西:真正的孤独
兴趣:刺绣
尊敬的人:没有
复合感情:沉默寡言和自己
关于"剑之道":背着恐怖

通常技解说

→A是利用刀柄攻击的技巧，因为攻击距离非常长，而且具有中段攻击判定，所以可以作为中距离牵制技使用。



↓B是与过去蹲重刀基本相同的技巧，基本用于突袭敌人下段，对于前冲过来的对手可以受到极佳的效果，不过因为攻击距离长，所以一但不能命中肯定会被反击。



←B是先后退再突进的技巧，此招用于判断出敌人要进行中上段攻击时，用此招先闪开再攻击敌人。

A+B是跃向敌人出刀斩杀的招术，外形上看有点象过去的燕返。



→A、↓B这是两连续攻击技，只有第一下攻击中对手后才能连技，第二段攻击是下段判定。

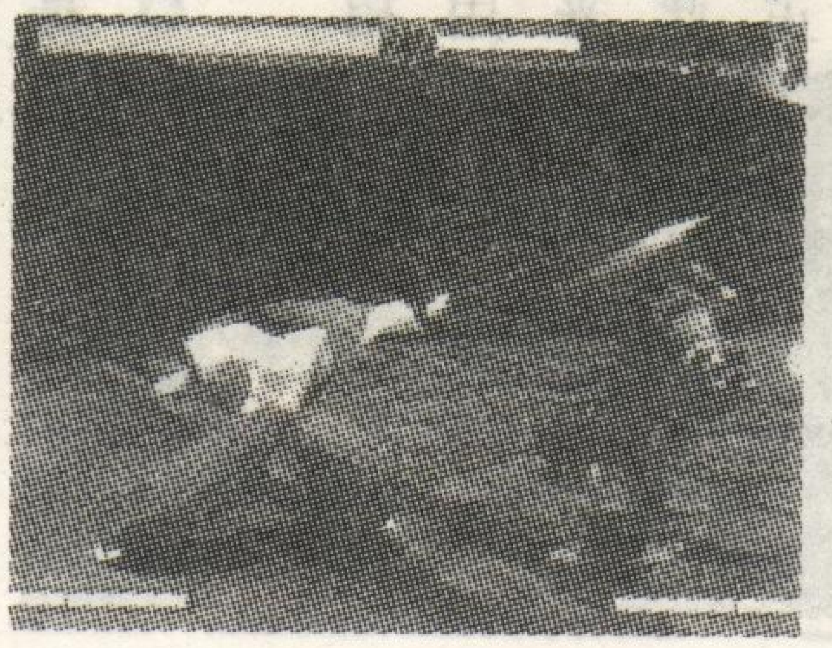
→A、B、B是连续的带有中段判定的攻击技。

→B、B是杀伤力极大的一招，动作上看有点象过去桔 右京的站立重刀。

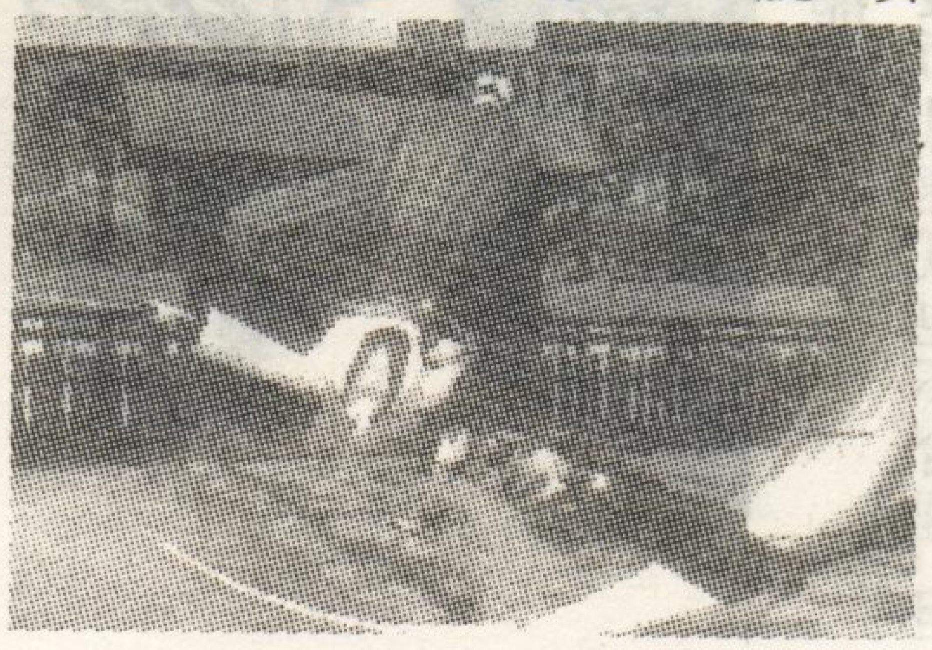
必杀技解说

修罗

秘剑 小雪是投掷苹果之后连续斩杀的技巧，因为出招速度慢，攻击范围小，所以只能在游戏残局时用来削减对方体力。



秘剑 燕返依然同过去一样，只不过这回的燕返分别带有下、中两段的攻击判定，所以在对战中可以用来突然袭击敌人。



秘剑 胧刀是三回连续的突进技，速度非常快，而且一但命中敌人伤害比较大，所以可以在移动中突然使用。

秘剑 天风和**秘剑 霜风**分别是对敌人上段和下段的突进技，运用此招可以让敌人防不胜防。



秘剑 天霜的构，此招是天风和霜风出招时所摆出的架式，活用此招可以欺骗敌人。

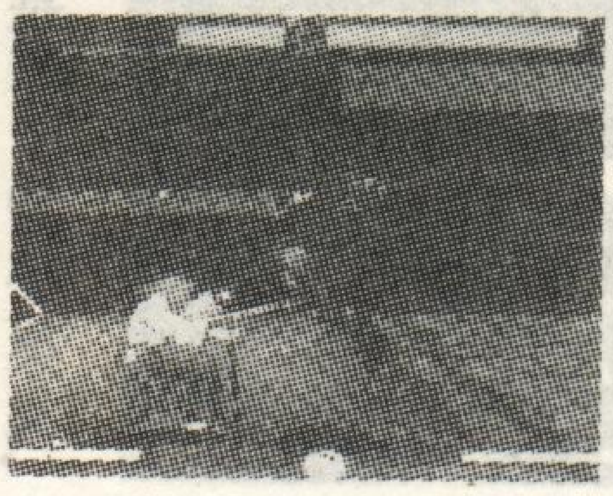
飞燕 十刀是秘奥义，伤害力很大，但是如果不能击中，破绽也很大。

罗刹

云雀是利用剑柄集气产生光球，用此来进攻敌人，因为此招属于突进技，所以可以用来牵制敌人，另外一但击中，敌人会进入防御不能状态，我方则可追击。



卷云 甲型、乙型、丙型分别为三个判定的当身技，一但使用成功，角色便会立刻进行追打，威力很大。



罗刹其它的招术与修罗基本相同，所以在这里就不作详细介绍了。



修罗使用爆炎阵攻击
而罗刹拥有手雷的投技

服部半藏

角色特性

穿着黑色传统忍者服装的伊贺忍军中最强的忍者——服部半藏。此回登场的他在罗刹方面有了质的变化。

修罗依然沿续过去的模式，招术和使用方法以及攻击的判定都没有改变，只是加入了全隐身。

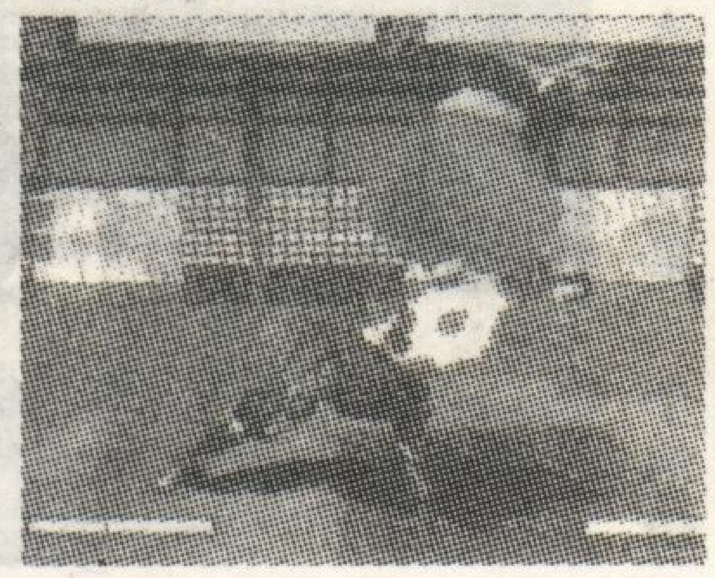
罗刹的半藏与以前有了极大的不同，可以说是本作中最为全面的一个选手，不仅拥有分身、隐身、飞行道具、指令投，而且还可以使用上中下三段当身。

个人资料

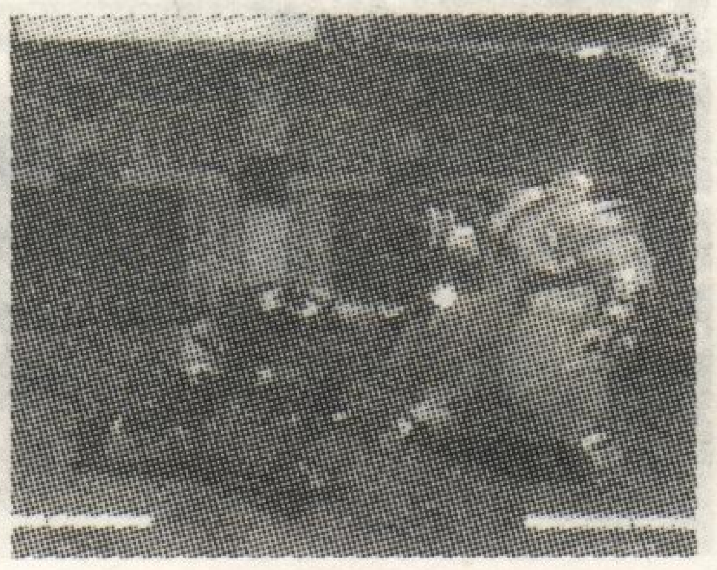
流派：伊贺派
出生月日：不明
出生地：出羽山中（推定）
身高：推定5尺9寸（约179cm）
体重：16贯目（约60kg）
家族成员：妻“枫”，长子“真藏”、次子“勘藏”
宝物：家庭?（推定）
喜欢的东西：团子（一种日本食品）（推定）
讨厌的东西：反德川阵营
兴趣：茶道
尊敬的人：师傅
复合感情：自黑暗中出现的空虚
关于“剑之道”：剑之道和忍之道表里一体

通常技解说

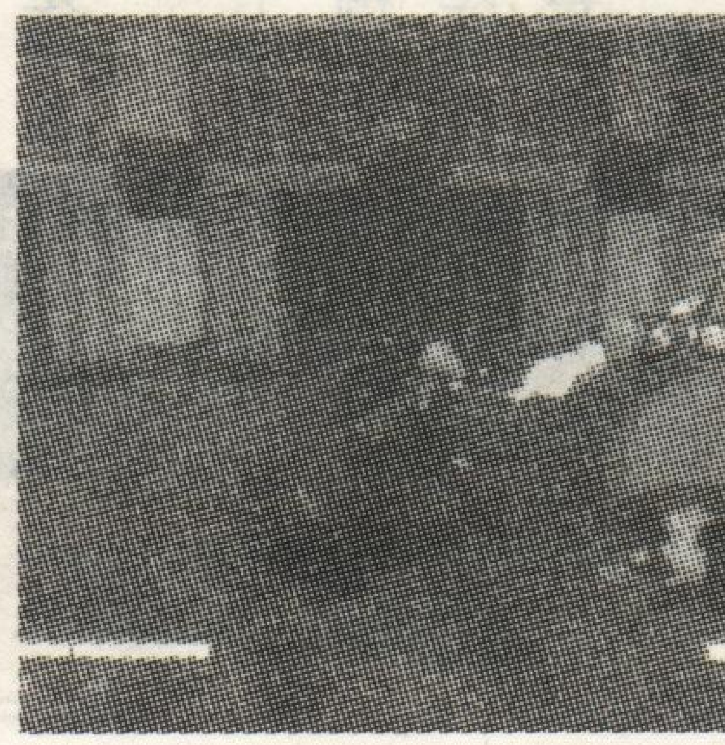
A、A、B是利用左右掌打所连续进攻的，此招攻击判定为上段，所以对于蹲下的敌人无效，不过因为出招极快，所以作为反击技使用是最佳的选择。



→→A向敌人突进，然后用勾拳攻击的招术，此招攻击判定为中段，但击中对手，对手便处于浮空，这时可以追击进攻。



→B是踏前重斩，此技巧攻击力极大，而且因为是踏前一步出招，所以很容易便可以起到奇袭的效果，但是破绽很大。



→→B向前突进，之后利用肘部打击敌人中段的技巧，因为硬直时间长，所以如果没有看准时机，则不要乱使用。



↘↘B这是突然转到敌人背后出招的技巧，因为是不可防御技，所以出招速度很慢。

必杀技解说

修罗

烈风手里剑是用飞镖攻击敌人，因为硬直时间很短，所以可以经常使用来牵制敌人，另外这回的烈风手里剑是可以在空中使用，空中使用后可以用飞镖斜下攻击敌人。



忍法 影分身与加尔福特相同，只不过是在分身前完全无敌，而分身出现后会小破绽。

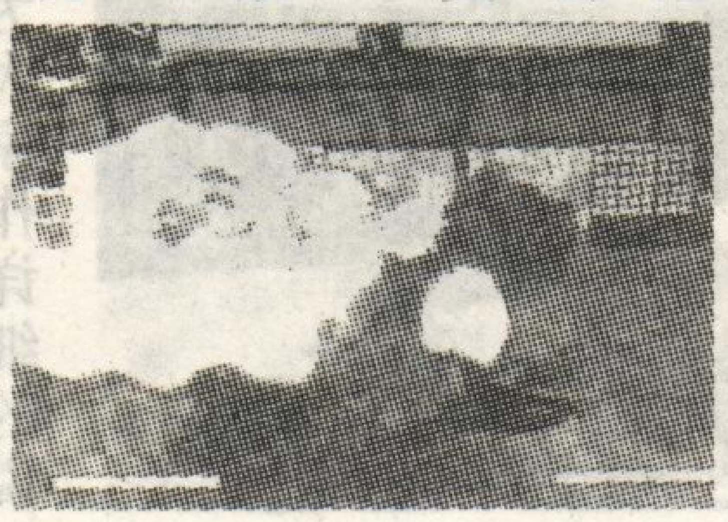
忍法 爆炎龙是投掷炸药去攻击敌人。

忍法 空蝉 天舞和**地斩**是隐身后分别从天上和地上攻击敌人。

罗刹

忍法 影舞是全隐身的招术，不过在隐身时间是会减少技量的。

忍法 静音是隐身的招术，隐身时完全无敌，而出现时则有少许破绽，用此招可以接近敌人。



忍法 爆是受到攻击时自爆反击的招术，但是此招会再次减少己方的部分体力。

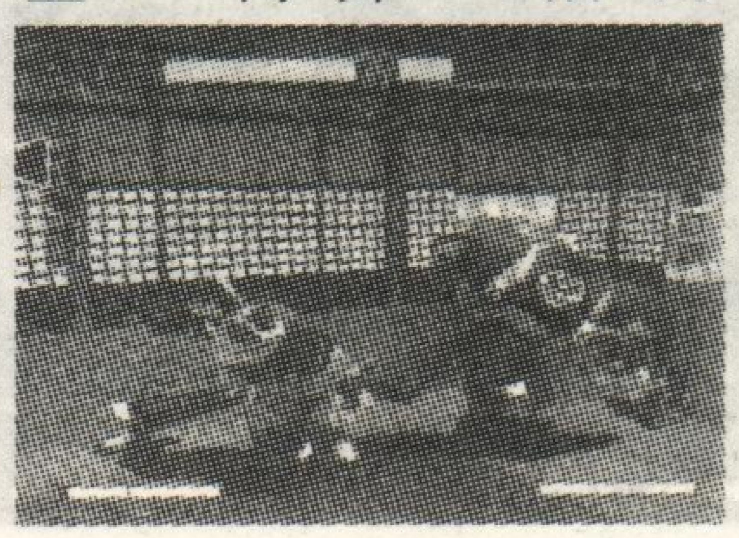
罚以后的单字必杀技均为指令投，而且如果使用恰当，可以连续运用，造成极大伤害。



雹是另敌人蹲下防御不能的技巧，可以打破善于防守反击的角色的防御。

罗刹还拥有上中下三段当身，一但当身成功，会向敌人进行反击，并且速度很快。

在对手倒地后可以使用冥和狱两招进行压制。





柳生磐马

角色特性

拥有着巨大身体和强大的破坏力的柳生家的异人——柳生磐马，这是新加入的角色。

修罗主要是以指令投为主，其攻击有点类似于『格斗之王』里的大门五郎，只不过没有当身技。

罗刹的磐马虽然移动速度很慢，但是其特别的攻击方式，完全可以弥补他速度慢的缺点。

个人资料

流派：里柳生体术 改
出生月日：宽延2年(1749年)
出生地：骏河国 土屋敷附近的稻荷神社
身高：7尺1寸(约215cm)
体重：38贯目(约143kg)
家族成员：妻"笑美"，长男"工之丞"
宝物：领自主君的扇子
喜欢的东西：一种以糯米粉团造的菜
讨厌的东西：老鼠
兴趣：精巧的西洋器具、盆栽
尊敬的人：主君
复合感情：感情和表情不一致
关于"剑之道"：救济弱者

通常技解说

蹲B是利用武器向敌人的下段进攻的招术，因为距离十分长，而且击中后还可以把敌人打倒，所以在对战中经常使用。

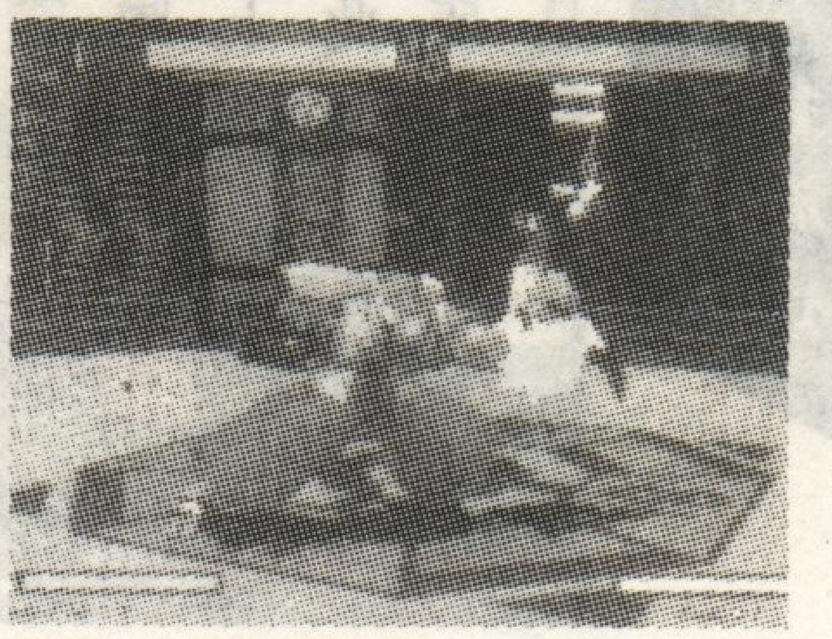


→B是用武器踏前一步的打击器，攻击判定为中段，而且威力极大，所以一但命中必能造成破坏性的损伤。



→A+B有点类似于『街霸』中桑基尔夫旋转的招式，利用此招可以把敌人打倒，之后可以进行追打。

蹲A+B←A、A这是一个将敌人打至浮空的技巧，首先是用膝部突进撞击对手，此中段判定击中后可以连接两个**A**，这时会把敌人用勾拳打至浮空，之后可以向敌人进行追打。



必杀技解说

修羅

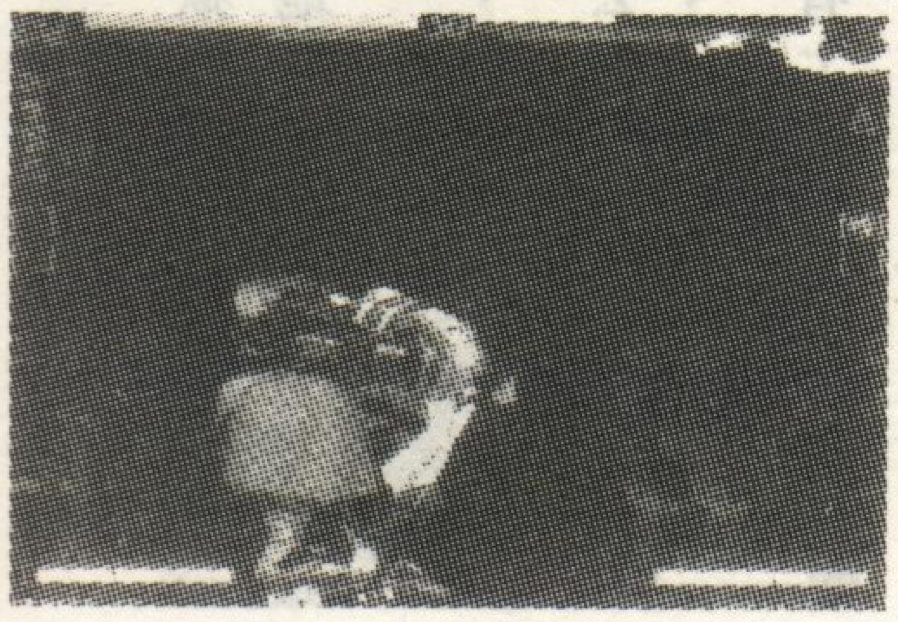
里柳生流 齿止刀是一个先反击再突进的技巧，首先会用牙齿挡住敌人武器的进攻，之后再向敌人发起突进，类似于『猛虎雷神刚』。



持上是抓住敌人的招术，输入之后一直按住C不放可以抓住敌人一定时间，而且在此期间还可以四处移动，运用此招可以把敌人扔至场外，直接获得胜利，还可以在己方占优的情况下用此招来浪费所胜不多的时间，但是被抓住的敌人可以利用不停的摇动操纵杆来减少被抓住的时间。



投杀是指令投之一，它与其它的几个指令投可以互相切换使用，并且攻击力很大，也就是说一但被指令抓住，很有可能就会受到难以想象的伤害。



铁碎连袤丸是修罗的秘奥义，此招攻击力极大，但是如使用不正确，很可能被敌人抓住破绽。

羅刹

罗刹版的磐马拥有十分奇特的攻击方式，其中以——里柳生流回转踊身乱舞连击为最明显的。其攻击方式极为特别，在出招表内，我们对他的具体使用作了介绍，所以在此就不为大家作详细的说明了。



另外罗刹的磐马与打击技中也有许多连续追加的技巧，这些在出招表内也有所介绍。





带有神秘色彩的女剑士
利用着符咒来攻击对手

角色特性

色

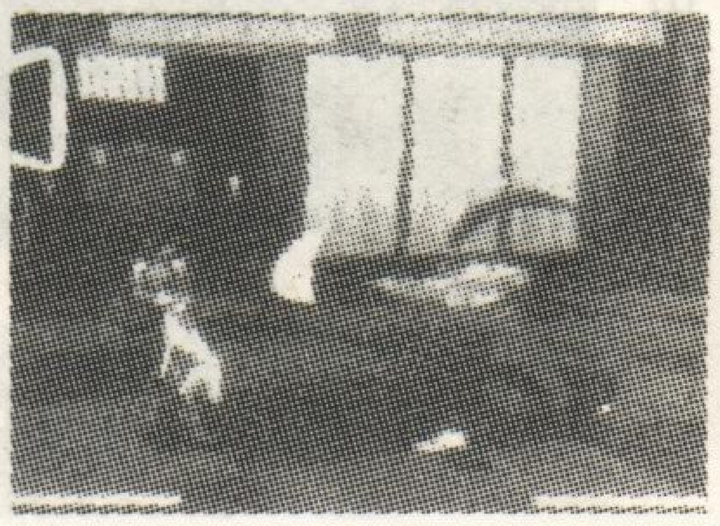
新加入的女性角色，以暗杀霸王丸为目的，手持两柄长短不一的直刀，并且用符咒攻击的——色。
　　在修罗时，色拥有极为丰富的突进系必杀技，是喜爱攻击的玩家的不二之选，而且其伤害力也比较出众。罗刹状态下，主要以奇异的符咒攻击作为要素，另外还拥有吸收敌人体力的技巧，所以喜爱使用偏门的朋友，也可以使用她。

个人资料

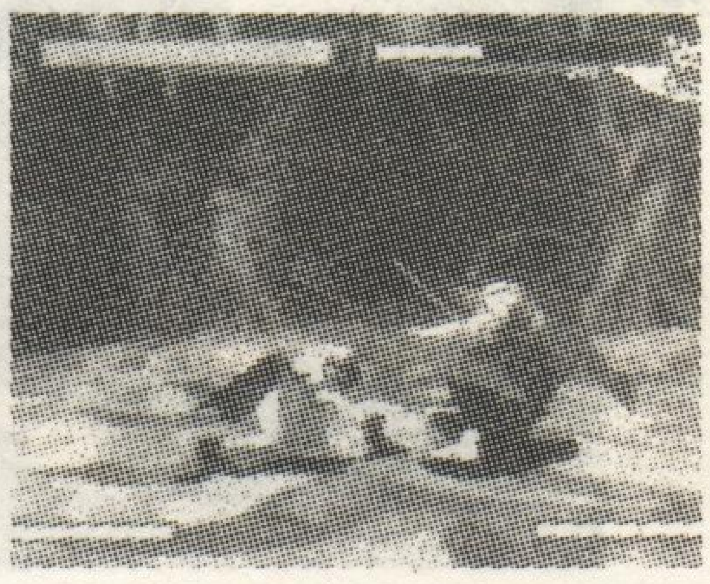
流派：除“二刀流”以外一切不明
出生月日：6月6日（年份不明，出生日为记忆中的数字）
出生地：恐山 洞穴内的祠
身高：5尺6寸（约170cm）
体重：12贯目（约45kg）
三围：2尺8寸、1尺7寸、2尺9寸
家族成员：——
喜欢的东西：——
讨厌的东西：——
兴趣：——
尊敬的人：——
复合感情：——
关于“剑之道”：——

通常技解说

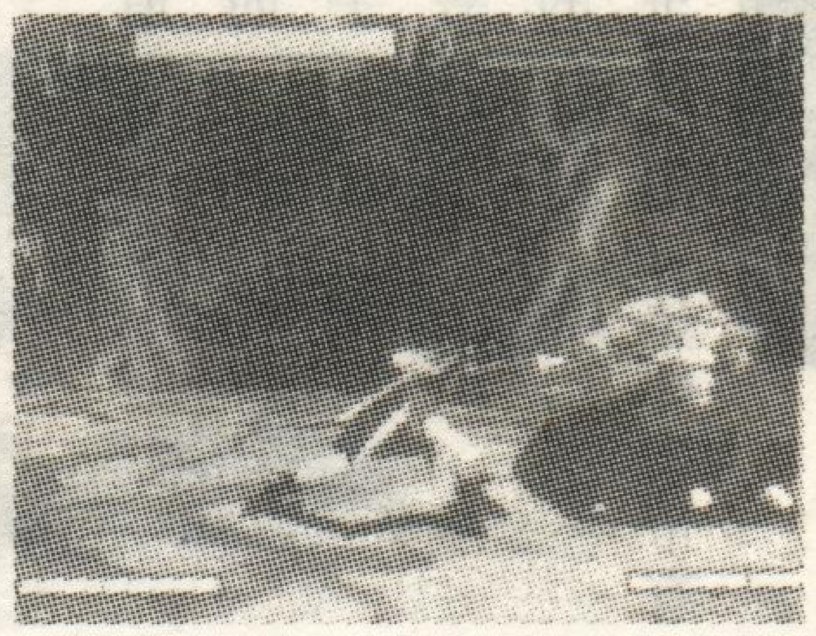
←A是首先向后闪避，在进行突进的技巧，运用此招可以轻易的对敌人的普通技进行反击，而且命中之后还可以使用必杀技进行追打，但是修罗与罗刹有所不同。



↘B距离非常长而且攻击带有中段判定的攻击，用此招只能牵制敌人的前进。



↘↘B带有突进色彩的攻击，此招攻击判定为中段，而且命中敌人之后，还可以进行必杀技的追打，可以说是伤害极大的一招通常技。



B＋C是将敌人打至浮空的攻击技。

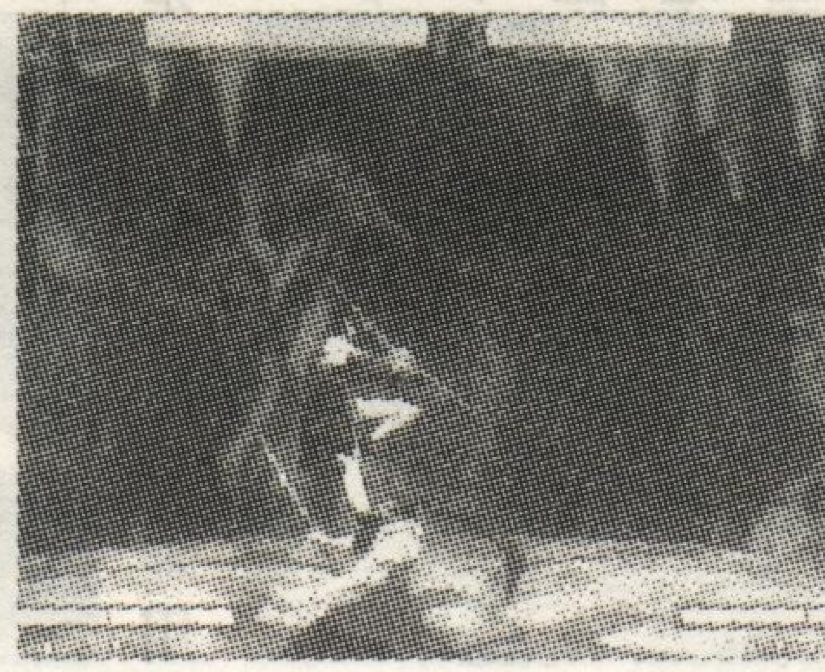
↘A＋B、→B这是连续攻击技，此招第一段带有下段攻击判定，所以作为近战时的突然袭击，命中率肯定会十分高。

必杀技解说

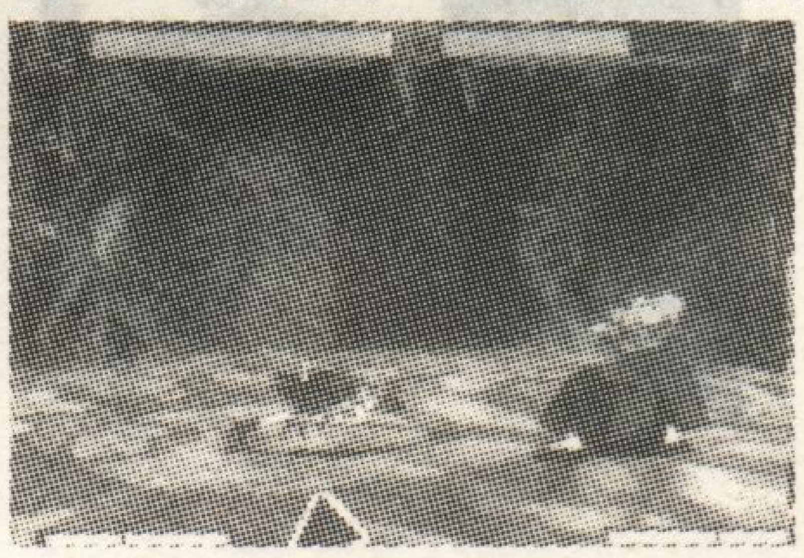
A、A、→B是带有上上中的连续攻击技。

修羅

露祓以低身的姿态向敌人突进的技巧，此招带有突然停止的功能，所以可以运用攻击、停止再攻击来起到奇袭的效果，而且善加利用，此招还可以作为快速移动技使用。



天咆轮·阳是空中跳起的回转攻击技，此招一但命中敌人，会导致敌人浮空，此时可进行追加攻击，但是一但被敌人防住，很有可能被反击击中。



首刀是对站立的敌人的头技。

黄泉落是属于近身的指令投，但是因为使用时，角色会先跳起，所以应保留一小段距离再使。

莲华舞是另一个指令投，与此招相配备的是升华、散华以及八叶，具体的使用方法请参阅出招表。



天魔波旬是秘奥义，同样是向敌人突进的技巧，一但被防住，可能会遭到沉重的打击。

羅刹

沙喇是与天咆轮·阳基本相同的技巧，同样也可以作为追打使用。



刹那是隐身的必杀，根据按键的不同可以决定位置方向。

无忧华是首先以后背向对手，虽后用双剑反身刺出的当身技。

天法轮是发出符咒，符咒射程短，但是持续时间很长，而且在其出现后，色还可以作其它的动作。

色咒是可以吸收敌人体力的技巧，闪至敌人身后，在不可防御的状态下，进行体力吸收。





牙神幻十郎

角色特性

拥有极快的出招速度，而且招式极为独特的牙神幻十郎。这次在本作中登场，于修罗时并没有太大的变化，罗刹却有几招新技加入。

修罗继承了2D时代的必杀技，根《天草降临》相比并没有差别。

罗刹基本上都是新技，其特有的当身技，使得牙神这一角色，于本作中更加全面，从目前来看，仿佛是罗刹版的牙神能力较高。

个人资料

流派：古阴一刀流
出生月日：宝历十年(1760年)6月9日巳时
出生地：山城国 安城村
身高：6尺(约181cm)
体重：22贯目(约83kg)
家族成员：没有(被他所杀)
喜欢的东西：搏斗
讨厌的东西：善人
兴趣：寻花问柳
尊敬的人：没有
复合感情：没有
关于"剑之道"：将人斩杀之道

通常技解说

↙A是突进技，用膝盖作出带有中段攻击判定的突进动作，如果击中，可将对手打至浮空，此时便可以进行追打。

↓B攻击距离非常长的下段攻击，可以牵制敌人行动。

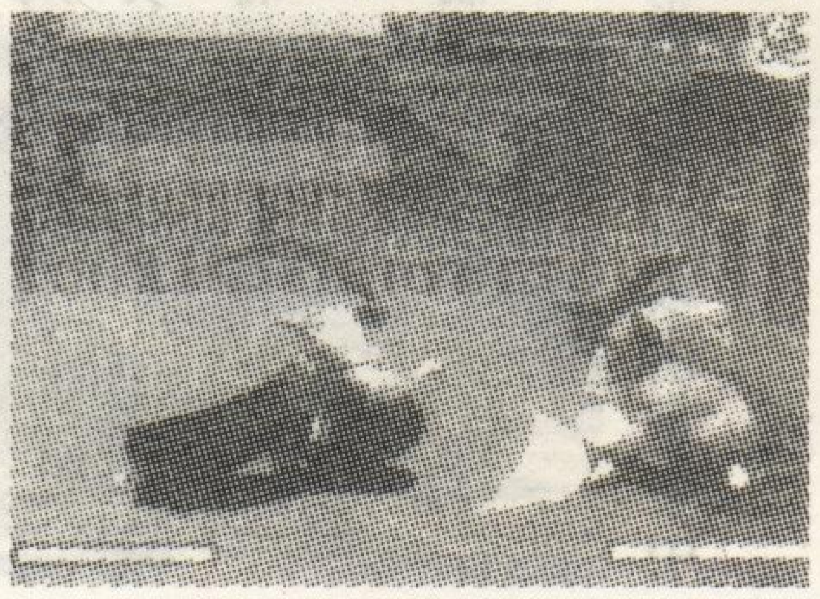
→B踏前一步的强力重斩，出招速度慢，破绽大，但是破坏力出奇的优秀。

↘B中段攻击技，攻击距离很长，但是如被防住，肯定会被反击。

↘B这是出招非常慢的带有中段判定的浮空技，如果打中在连以↙A可以加大杀伤力，如没有击中，千万不要连续，否则肯定会被反击。

A、A有上段判定的两回连续斩，







←B、B连续两次中段踢，如被击中则会倒地。可作为反击技使用。

必杀技解说

修羅

光翼刃是对空技，这次还可以作为对浮空的敌人追打用，此招出招速度非常快，比霸王丸的弧月斩还要快一点，但是与弧月斩不同，此招不带有中段判定。

樱华斩是牙神的飞行道具，利用巨大的花札来阻击敌人的行动，如果善加利用可以牵制敌人。

三连杀是牙神最善长使用的必杀技，此回三连杀的效果依然非常明显，而且在连斩中还可以追加攻击。





羅刹

五光斩是修罗的秘奥义，带有极强的中段判定，如果使用得当，可以当对空技。

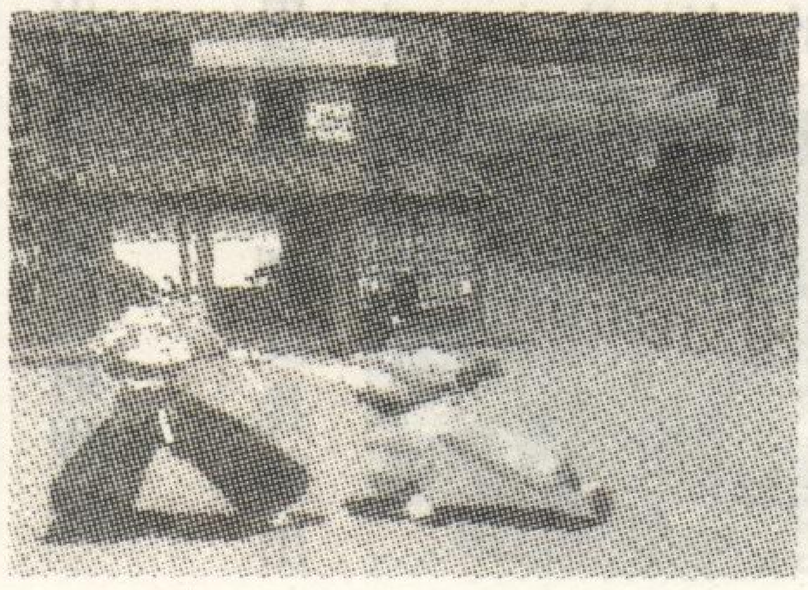
弹返上段中段是带有上中段判定的反击技，当受身成功后，牙神会立刻进行反击，并且杀伤力极大。

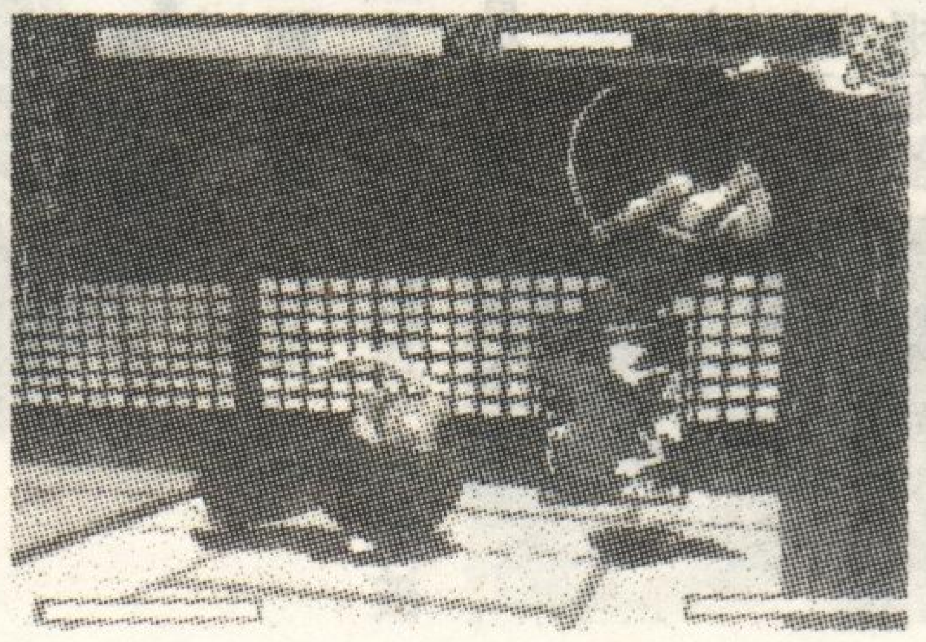
引回是抓住对手的头，并且拉到自己身前在用膝盖顶飞的连续技，作为投技来讲，此招极为优秀。

百鬼杀是斩击的突进技，先用刀扎穿对手身体，再用腿将其踢出，威力十分大。

紫暮是用刀划出范围在此形成真空波，对方一但进入，必会遭到攻击，但是使用时间比较慢。

牙神突是防御不能的技巧，攻击力很高，但是使用时间极慢，所以不应经常使用。





侍魂64 附录

全部人物完全出招表

霸王丸



修罗

必杀技
弧月斩 →↓↘+B
旋风裂斩 ↓↘→+B
烈震斩 ↓↘→+A or B
让风 ↓↘→+AB 同按
打落 ←+BC 同按
秘奥义
天霸封神斩 怒 MAX 状态时←→↘↓+AB 同按

罗刹

必杀技
弧月斩 →↓↘+B
刚破 ↓↘→+A
旋风波 ↓↘→+A
酒瓶打 ↓↙←+A
连斧刚破 对手被酒瓶割中状态时↓↙←+A
秘奥义
天霸封神斩 怒 MAX 状态时←→↘↓+AB 同按

色



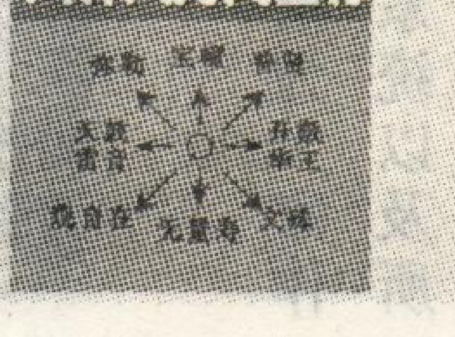
修罗

必杀技
露拔 ↓↘→+A(A 键将斩紧急停止,C 键能紧急停止)
天昀轮·阳 →↓↘+B
首刀 近敌时←↙↓+C
黄泉落 近敌时→↘↓↙←+C
空华·阿 ↖+A
空华·无 ↗+A
莲华舞 近敌时↓↙←+C
结跏趺座 莲华舞踏着敌肩状态
升华 结跏趺座中 A
散华 结跏趺座中 B
八叶 结跏趺座中方向移动(八方向对应)
秘奥义
天魔波旬 怒 MAX 状态时→↓↘+AB 同按

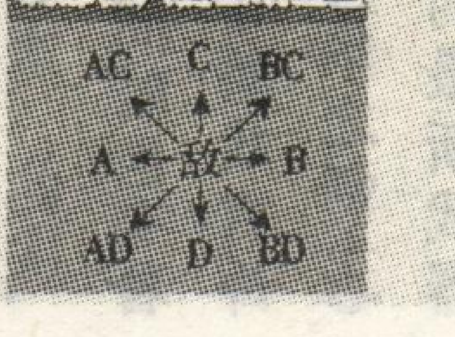
罗刹

必杀技
沙瞬 →↓↘+B
刹那 ↓↙←+A or B or C or AC 同按 or BC 同按 or AD 同按 or BD 同按
无优华 ←↓↙+C
无明 近敌时←↓↙+C
波罗夷 ↓↙←+C
转法轮 ↓↘→+A
色咒 ↓↘→+C
空华·阿 ↖+A
空华·无常 ↗+A
秘奥义
涅 怒 MAX 状态时→↓↘+AB 同按

八神八方向名称



剑部输入键出现位置



柳生盘马



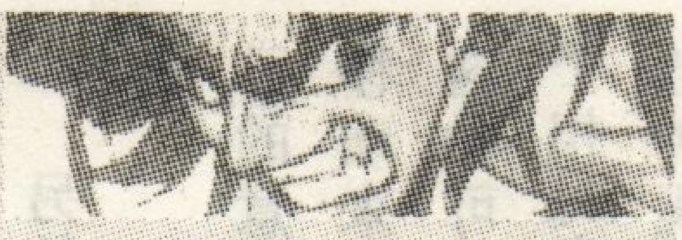
修罗

必杀技
玉 武器无弹时↓↘→+A
碎九 玉 后↓↘→+A
里柳生流 齿止刀 ←+BC 同按
大外 近敌时→+C
巴投 近敌时↙+C
持上一放 近敌时→↓↘+C
持续 持上时按着 C 键不放
放上 近敌时↘↘+C
山风 近敌时←↙↓↘→+C
里柳生流 投杀 四肢破坏固 放上中←↙↓↘→+C
里柳生流 投杀 梢碎大落下 放上中→↘↓↙←+C
里柳生流 腕打逆心投 近敌时→→+C
秘奥义
碎连 丸 怒 MAX 状态时↓↘→+AB 同按

罗刹

必杀技
玉 武器无弹时↓↘→+A
碎九 玉 后↓↘→+A
里柳生流 齿止刀 ←+BC 同按
持上一放 近敌时→↓↘+C
里柳生流 魔狱 →→+B
里柳生流 卍压破 ←↙↓↘→+B
里柳生流 逆泷 ↘↘+B
里柳生流 天通 逆泷中→↓↘+B 是厢冲、↓+B 为伪技、终止,击中后以 A 键追打
里柳生流 回转露身乱舞连击 在伪技↓↙←+B 中,按着 B 键不放,操作"→"前移动、"←"后移动、"↑"内移动、"↓"外移动和按 D 键终止,而放开 B 键为发动,发动击中后操作连打攻击,A 为上段、B 键为下段
秘奥义
风林火山 怒 MAX 状态时↓↙←+AB 同按

风间火月



修罗

必杀技
不动击 ↓↘→+A or B
大爆杀 ↓↘→+A or B
炎返 受伤吹飞中 AB 同按
灭炎 ←↙↓+A
火炎击 ←↓↙+B
秘奥义
大炎上 怒 MAX 状态时→↘↓↙←+AB 同按

罗刹

必杀技
不动击 ↓↘→+A or B
炎灭 ↓↘→+A or B
六道烈火 NORMAL 时→↓↘+A·B·→↓↘+B
觉醒时→↓↘+A·B·B·→↓↘+B·→↓↘+AB 同按
·↓↓+AB 同按
火炎击 ←↓↙+B
炎邪觉醒 ↓↓+AB 同按
秘奥义
大炎上 怒 MAX 状态时→↘↓↙←+AB 同按

风间苍月



修罗

必杀技
浮月 ↓↘→+A or B
月光 ↓↘→+A or B
月隐 ↓↙←+A or B or C
死月 空中↓↙←+C
舀还 ↓↘→+A
水华关 受伤吹飞中 AB 同按
秘奥义
月异 水柱波 怒 MAX 状态时→↘↓↙←+AB 同按

罗刹

必杀技
月轮波 ↓↘→+A or B(可空中使用)
莲华水舞 NORMAL 时→↓↘+A·B·B·B·→↓↘+B
觉醒时→↓↘+A·B·B·B·→B·→↓↘+AB 同按
死月 空中↓↙←+C
水邪觉醒 ↓↓+AB 同按
秘奥义
月异 水柱波 怒 MAX 状态时→↘↓↙←+AB 同按

娜可露露



修罗

必杀技
神之轮舞 ←↓↙+A or B
乘风 →↓↘+C
胜利之刃 ←↙↓+A
风之刃 ←↙↓+B
鹰扑 ↓↘→+A
鹰掴 ↓↘→+B
秘奥义
自然色鹰之轮舞 怒 MAX 状态时↓↘→+AB 同按

罗刹

必杀技
神之轮舞 ←↓↙+A or B
乘风 →↓↘+C
胜利之刃 ←↙↓+A
风之刃 ←↙↓+B
神之牙 ↓↘→+A
流转胸击刃 ↓↘→+B
秘奥义
自然色神之牙 怒 MAX 状态时↓↘→+AB 同按

莉姆露露



修罗

必杀技
柑之温 近敌时↓+C
冷冻弓 ↓↘→+A·A
吹雪之枪 ↓↘→+B
冰之花 →↓↘+B
冷冻 近敌时→↘↓↙←+C
冰之岩 跳跃中↓↓+A
守之冰 受伤吹飞中 AB 同按
秘奥义
冷冻神之刀 怒 MAX 状态时↓↘→+AB 同按

罗刹

必杀技
柑之温 近敌时↓+C
冷冻神之露 DASH 中 AB 同按
冷冻弓 ↓↘→+A
冰之泉 ↓↙←+A
神之镜 ↓↘→+B
冷冻力 ↓↓+AB 同按
冻之岩 跳跃中↓↓+A
秘奥义
冷冻神之刀 怒 MAX 状态时↓↘→+AB 同按

服部半藏



修罗

必杀技
烈风手里剑 ↓↘→+A(可空中使用)
忍法 影分身 →←↙↓↘→+A or B
忍法 爆炎龙 ↓↙←+A
忍法 空单 天舞 →↘↓↙←+A
忍法 空单 地斩 →↘↓↙←+B
忍法 爆炎阵 ↓↙←+C
忍法 爆炎微塵隐 近敌时→↓↘+B
忍法 影舞 ↓↓+BC 同按
秘奥义
乱烈风手里剑 怒 MAX 状态时↓↘→+AB 同按

罗刹

必杀技
烈风手里剑 ↓↘→+A(可空中使用)
忍法 影分身 →←↙↓↘→+A or B
忍法 爆 受伤中 BC 同按
忍法 猿舞 ←↓↙+A or B or C or D
忍法 静香 ↓↓+A
落 近敌时→↓↘+C(可空中使用)
罚 ←↙↓↘→+C
雷 →↘↓↙←+C
碎 ←+C
蜷 于敌蹲下状态时↓+C
卷 于敌蹲下状态时↓↘→+C
胤 →→+C(击中时发动)
霞 ↗+C(击中时发动)
冥 对手倒入时↘+C
狱 对手倒入时↙+C
上段当身 ←+BC 同按
中段当身 ↙+BC 同按
下段当身 ↓+BC 同按
单 下段当身中 BC 同按、A、D
秘奥义
真 落 怒 MAX 状态时↓↘→+AB 同按

加鲁福特



修罗

必杀技
REPLICA ATTACK →↘↓↙←+A or B
RUSH DOG ↓↘→+A
MACHINE GUN DOG ↓↘→+B
REPLICA DOG ↓↘→+A
OVER HEAD CRUSH ↓↘→+B
STRIKE DOG ↓↘→+C
SHADOW COPY →←↙↓↘→+A or B
秘奥义
M.S.D.(MEGA STRIKE DOG) 怒 MAX 状态时↓↘→+AB 同按

罗刹

必杀技
REPLICA ATTACK →↘↓↙←+A or B
SHADOW COPY →←↙↓↘→+A or B
PLASMA BLADE ↓↘→+A
PLASMA BREAK ↓↘→+B
PLASMA FACT ↓↓+BC 同按
STRIKE HEADS 近敌时→↓↘+C
LIGHTING SLASH ↓↘→+C
秘奥义
M.S.D.(MEGA STRIKE DOG) 怒 MAX 状态时↓↘→+AB 同按

桔右京



修罗

必杀技
秘剑 燕返 空中↓↘→+B
秘剑 胧刀 ↓↘→+B
秘剑 小雪 ↓↙←+A
非剑 细雪 ↓↙←+D
秘剑 天风 →↘↓↙←+A
秘剑 霜风 →↘↓↙←+B
秘剑 天霜之构 →↘↓↙←+C
秘奥义
飞燕十刃 怒 MAX 状态时←→↘↓+AB 同按

罗刹

必杀技
秘剑 细雪 ↓↙←+A
非剑 细雪 ↓↙←+D
秘剑 燕返 空中↓↘→+B
云雀 ↓↙←+B
卷云 甲之型 ←+BC 同按
卷云 乙之型 ↙+BC 同按
卷云 丙之型 ↓+BC 同按
秘奥义
飞燕十刃 怒 MAX 状态时←→↘↓+AB 同按

牙神幻十郎



修罗

必杀技
光翼刃 →↓↘+B
樱华斩 ↓↙←+A
三连杀 牙 ↓↘→+B
三连杀 角 三连杀 牙中↓↘→+B
三连杀 磷 三连杀 角中↓↘→+B
刃 →↓↘+C
秘奥义
五光斩 怒 MAX 状态时←→↘↓+AB 同按

罗刹

必杀技
弹返 上段 ←+BC 同按
弹返 中段 ↙+BC 同按
紫暮 ←↓↙+A
百鬼杀 ↓↙←→+B
引回 ↓↘→+C
牙神突 ←→+AB 同按
秘奥义
五光斩 怒 MAX 状态时←→↘↓+AB 同按

SNK公司在2D格斗世界的又一新贡献！

月华之剑士

YUE HUA ZHI JIAN SHI(MU MO LANG MAN)

机种:ARC　厂商:SNK　类型:对战 ACT

SNK的最新武器格斗游戏《月华之剑士》与以往的格斗游戏有许多相同之处，同时也有着它所独具的要素。此次，我们便将其系统以及所有人物的出招为大家作全面介绍。

体力槽与剑质槽

从游戏开始时需要选择『力』或『技』两种剑质，因剑质相异，所能使用奥义种类也会有所变化。无论选择哪种剑质，当体力槽闪红光（体力少于1/4时）或剑质槽（画面下方的槽）MAX时便可使用超奥义，这点可以将其与以往的超必杀技视为同一概念。而若同时满足体力槽闪红光且剑质槽MAX的条件，那么『力』系便可使用『潜在奥义』，而『技』系则可使用『乱舞奥义』,『潜在奥义』基本可以理解为我们所熟悉的潜在能力或MAX超必杀技等概念，而『乱舞奥义』则是『技』一系所可使用的『连杀斩』的强化版。

跳跃和空防

跃跃基本上可分为两种，即通常跳和小跳，从中又可发展出由冲刺开始使出的跳跃，这样跳的距离会变长，对这一类操作要求玩家要非常熟悉本作的放缩系统，以便准确掌握距离。善于使用各种跳跃会在战斗中处于相对有利的地位，因为这样可以用多种多样的移动来令对手摸不清自己的意图，以便趁隙攻击。

另外，空防的动作则在垂直跳和向后跳时都可使用，而地面技与部分必杀技是无法用空防来防御的，所以不要以为在空中就是绝对安全的。



特殊攻击

《月华之剑士》的按键配置，从A键到D键依次是：弱斩、强斩、踢腿及弹开。在此基础上加入摇杆的方向便可使动作姿式及效果有所不同，具体如下：

●←+A
短距离的弱斩

●→+B
长距离的强斩

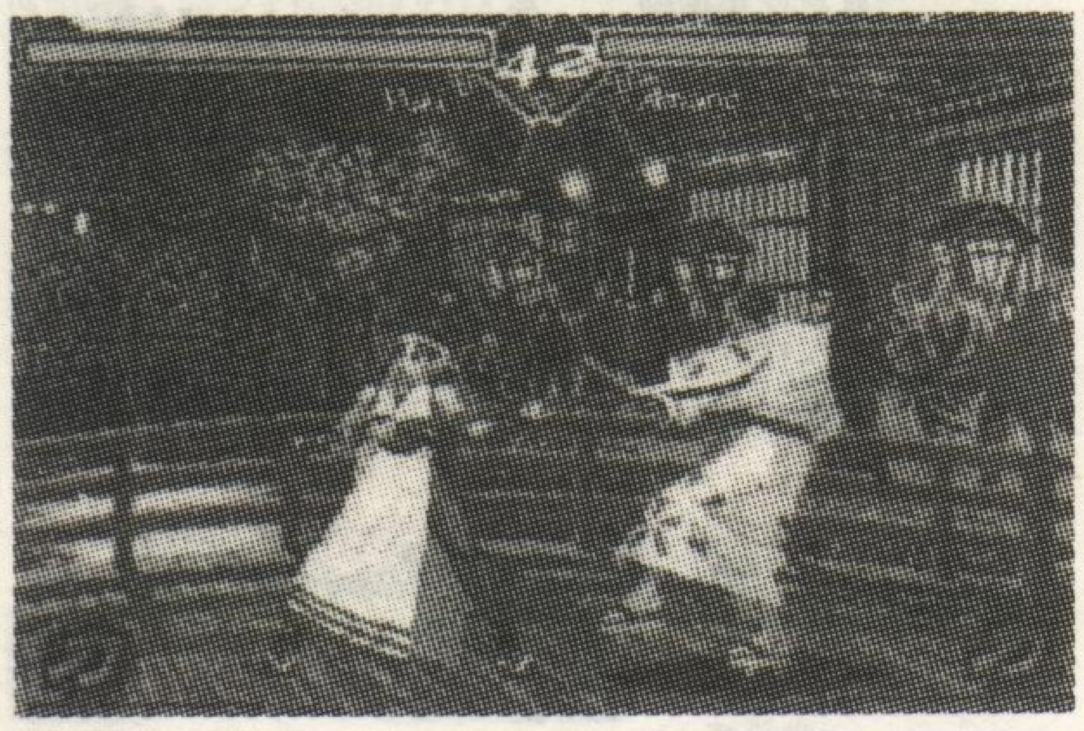
●→+C
可将对手击飞到画面一端的踢腿

●↘+C
踢击倒地的敌人

●B+C同时按
中段技（蹲防不可）

B+C的中段技在『力』的场合是可将对手一下击飞的，若对手在蹲防状态中招后还可对其进行追打，但被打的一方也可以来回摇杆来使状态恢复。而在『技』的场合，中招时只会呈现被打击的普通姿式。

一般来说特殊攻击的作用在于牵制对手，所以也需熟悉掌握才行。

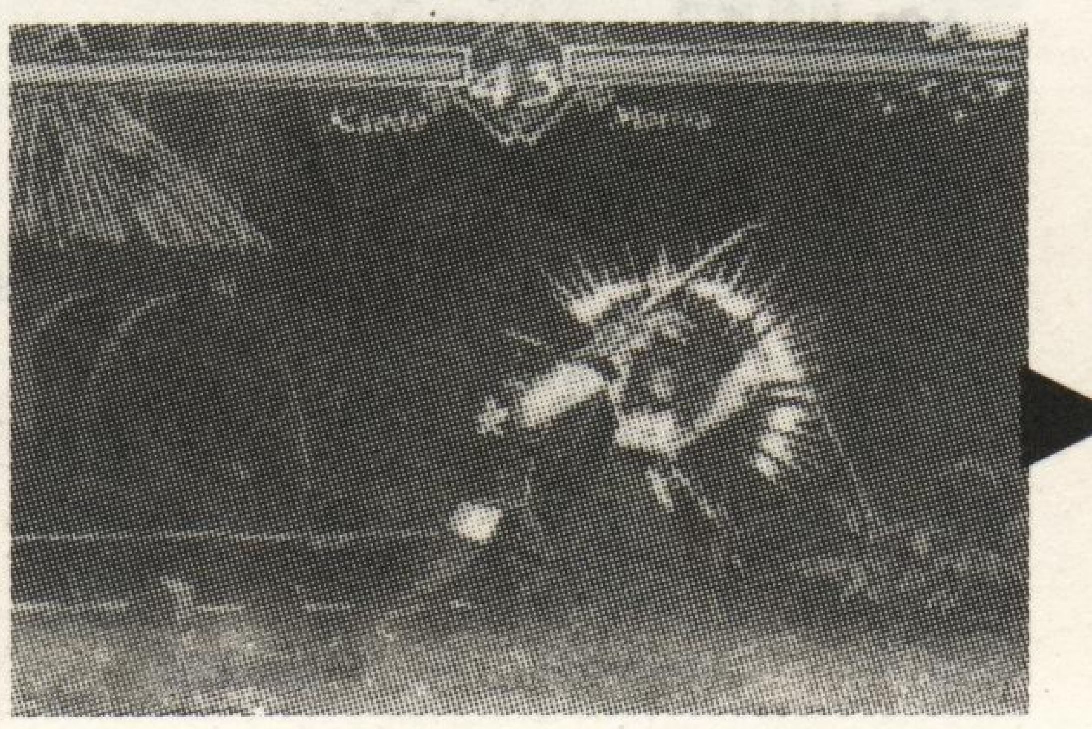
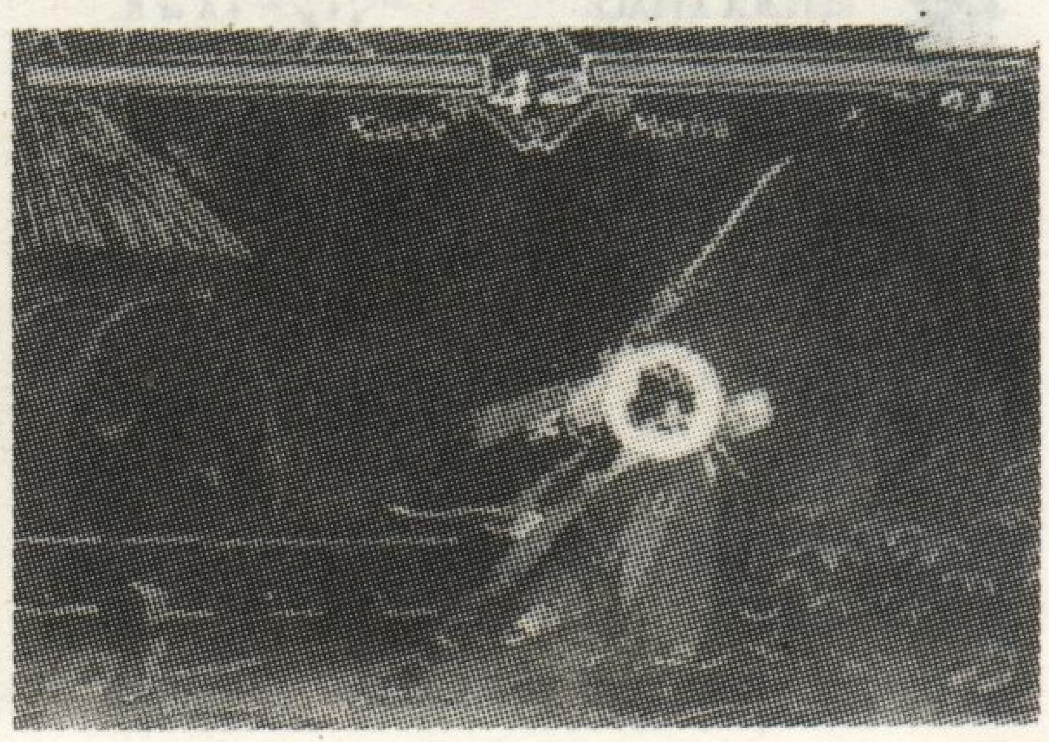




弹开

可以看作是《月华之剑士》最大的特殊操作系统，我们在这里进行一下说明：

『弹』分为普通技的弹开和必杀技的弹开，而且对应不同的状况，如站立、下蹲等一共有4种不同的弹开存在。

在弹开成功的场合，对手在那一瞬间便会呈现无法防御的状态，这时就可立即予以追击，对其造成极大伤害。不用说，从通常技可以展开连续技，而弹开攻击时，再一次按D键便会出现标准的弹开动作，这时随角色的剑质不同，效果也会各不相同，可能会出现普通中招状态，也可能会出现被打飞的效果，这时攻击的一方都可以使用抵消技而造成连续攻击。

空中攻击弹开时，对手同样也会在空中呈现被攻击的状态，这时便可追打给对手造成伤害（单纯弹开是不会造成任何伤害的）。

然而，若输入弹开技的指令而对手却没有攻击，这时角色会作出攻击回避的动作，随之便会产生破绽，很容易遭到对方飞行道具或投技的攻击。对应通常技、必杀技上段技及下段技等不同属性的攻击，所应使用的相应弹开技可见下表：

		通常技			必杀技		
		上段	中段	下段	上段	中段	下段
通常技弹开	上段	○	○	×	×	×	×
	下段	○	×	○	×	×	×
必杀技弹开	上段	○	○	×	○	○	×
	下段	○	×	○	○	×	○



如上所述，那么基本上有些上段或下段技可用站防来防御，但如用弹开的话却有着出现判断失误的可能。

剑质选择指南

力

粉碎一切的钢腕

恐怖的破坏力

『力』与『技』最明显的不同便是攻击力上的差别，若剑质为『力』时，攻击力会比『技』的场合高出1.5倍，而这种攻击力上的差异是对应所有攻击的，如普通技、必杀技、投技等，其攻击力都会提升。

被防住也无妨

当防御必杀技时，体力会受到少许削减，这是2D格斗游戏的基本常识，但本作中当选择『力』的场合，就算是通常技也可在对手防御时使其体力受损，而使用必杀技的话掉血会更多。看来，面对一位善于使用『力』系的对手，巧妙的身手是最重要的。

浮空后的行动

当B+C的中段攻击打中对手时，『力』的场合会使对手浮空，这时可使用必杀技进行追打。

超奥义抵消

在『力』的场合，是可以在使用必杀技时用超奥义进行抵消的，这种能力便叫作『升华』。

所谓『升华』指的是首先要使用可以抵消的必杀技（注意不是所有的必杀技），而击中对手的瞬间则输入超奥义指令便可以进行抵消。

潜在奥义

当体力槽闪红光且剑质槽达到MAX时，便可使用潜在奥义，这时可以赢得一发逆转的机会。

技

眼花缭乱的连续技

弥补攻击力不足

对于攻击力较低的『技』而言，可多点数打击对手的连续技是一大弥补，所谓连续能力是指按一定顺序使出通常技时，这些技巧会自动连接起来，不仅在视觉效果上令人满足，而且其给对手造成的伤害也不弱。

所谓输入指令的特定顺序则要视角色不同而有所不同，轻、中、重为基本顺序，每个角色都有自己独特的连续技，最有代表性的当首推李烈火。

善加使用抵消技

作为要使用连续技的人，所不可缺少的知识便是了解通常技能否抵消的性能，『技』系的最大特征在于可抵消的通常技比『力』系要多出许多，所以要使用『技』系必需熟练掌握能否抵消动作的技巧才可将连续技发挥至极致。

先发制人

『力』与『技』相比，『技』系的攻击整体出招速度要快于『力』系，不过，差别是很微妙的，只有熟练掌握才能体会其中奥妙。

见切

『技』系的潜在奥义是乱舞攻击，使用条件同样是体力槽闪红光且剑质槽达到MAX状态，操作是全角色所共同的：↓↓A+B。此乱舞奥义的使用比通常技和必杀技的速度都要快，所以在必杀技和通常技的空隙中看到对手破绽而使用此技巧将会给对手造成极大伤害。

枫



本作的主人公，有着与众不同的体质，在战斗中可使用被称为"觉醒"的特殊能力，此时的他与平常截然不同，变得狂野好战。为此，枫经常感到困惑和不安。

觉醒前	
必杀技	
一刀·疾风	↓↘→+A or B
一刀·空牙	→↓↘+A or B
一刀·连刃斩	↓↙←+A or B(能连续三回输入)
一刀·岚讨	近敌时←↙↓↘→+C
超奥义	
活心·伏龙	↓↙←↙→+AB 同按
觉醒	BCD 同按(防御不能技，以消耗自方体力，追加必杀技雷属性及攻击力)
潜在奥义	
活心·亢龙·	↓↙←↙→+B
觉醒后	
必杀技	
晨明·疾风	↓↘→+A or B
晨明·空牙	→↓↘+A or B
晨明·连刃斩	↓↙←+A or B(能连续三回输入)
晨明·岚讨	近敌时←↙↓↘→+C
超奥义	
活心·伏龙	↓↙←↙→+AB 同按
活心·醒龙	↓↘→↓↘→+AB 同按
潜在奥义	
活心·亢龙	↓↙←↙→+B
活心·苍龙	↓↘→↓↘→+B

活心一刀流

一条红

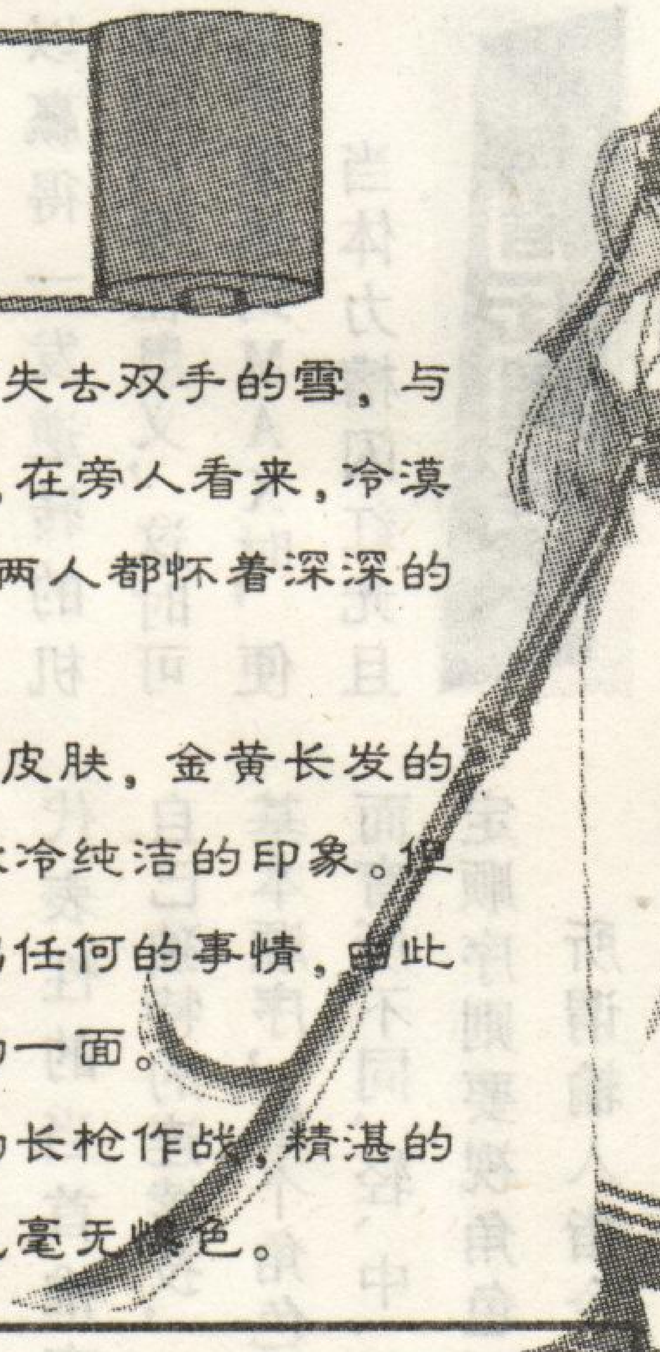


一条家族历来是辅佐守护神的一族，就连十三岁的虹，也已是一位正统的阴阳师了。性格活泼开朗的她有时也会做出一些任性和乱七八糟的事情来，不过虹是一个喜爱学习的孩子，但因为近视念书时必须带上眼镜才行，而且竟然对英文有着浓厚的兴趣，从这一点而言，多少也令她的监护人神崎十三和她的父亲有所安慰。

必杀技	
式神·天空	↓↘→+A or B
骸鬼·泥田坊	→↓↘+A or B or C
天文·星之巡	↓↑＊要素+C
骸鬼·清姬	→↘↓↙←+A
沪人形	→↘↓↙←+B
变化人形	→↘↓↙←+C
超奥义	
式神·六合	↓↙←↙→++AB 同按(防御不能技)
潜在奥义	
骸鬼·百鬼夜行	→↘↓↙←→+B

一条阴阳术

雪



在幼年时，便因天灾而失去双手的雪，与枫、守矢一起被老师所收养，在旁人看来，冷漠孤傲的她，实际上对同门的两人都怀着深深的信赖。

有着外国人血统，白色皮肤，金黄长发的雪，从名字到外表，都给以冰冷纯洁的印象。但她为了所爱的守矢可以作出任何的事情，由此也可看出她内心有着热情的一面。

使用从老师处传下来的长枪作战，精湛的武技令她面对强大敌手时也毫无惧色。

必杀技	
冰刃	↓↘→+A or B
霜华	→↓↘+A or B
瞬雪斩	↓↙←+A or B
冰镜	←↙↓↘→+C
垂斩	近敌时←↙↓↘→+C
超奥义	
雪风卷	↓↙←↙→+AB 同时
潜在奥义	
真·雪风卷	↓↙←↙→+B(防御不能技)

活心长枪流

御名方 守矢



出身于没落的名门望族，从小便表现出不寻常的剑术天才，与枫和雪拜在同一位老师门下学习剑术，而凭借他的才能在几年间便拥有超过老师的实力。

身披长长的披风，性格中有少许自负和高傲的人物，从发型和服饰，等方面都带有一些西洋色彩。

必杀技	
逸刀·胧·上段	↓↙←++A(能按键储力)
逸刀·胧·中段	↓↙←++B(能按键储力)
逸刀·胧·下段	↓↙←++C(能按键储力)
逸刀·胧 CANCEL	逸刀·胧储力中按 D 键
逸刀·新月	→↓↘+A
逸刀·新月·裹	→↓↘+B
逸刀·月影	↓↘→+A or B(能连续输入)
带刀·步月	←↙↓+A or B or C
超奥义	
活杀·十六夜月华	→←↙↓↘→+AB 同按
潜在奥义	
活杀·乱雪月花	→←↙↓↘→+B

活杀逸刀流



神崎十三

肌肉发达，短发留鬓角，胡子拉碴的神崎十三，平常给人的印象是个从来不用头脑的人，并且经常作出一些滑稽的事，但其实他一直在为自己的身世而迷惑，因为种种迹象表明，他似乎是与某位守护神有着特殊关系。

神崎十三善于使用铁棒“金钢罗汉”，虽无流派，但却实力惊人。

不定型我流

必杀技	
激震	→↓↘+A or B(重激震为下段技)
轰弹冲	A or B or C or D 按键 2 秒以上(能按键储击)
富岳	近敌时→↘↓↙←+B
金刚重队	↓↘→+A or B
超奥义	
刮目·大激恸	↓↙←↙→+AB 同按
(追加)	刮目·大激恸中↓↘→+B
潜在奥义	
刮目·超激恸	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+B



鹫冢庆一郎

作为新撰组副队长所属隐密行动专属部队成员的鹫冢庆一郎，始终怀着在太平之世也不忘“诗”之美学的信念，此次专门接受任命，前往调查“地狱门”之事。

看上去很冷酷的鹫冢，其实是发誓用剑来开创自己人生道路，并将之作为自己“忠义”之心象征的一位热血男儿。

天然理心流隼

必杀技	
疾空杀	←要素储→要素+A or B
虚空杀	↓要素储↑要素+A or B
狼牙	←要素储→要素+C
俊杀	↓↙←+A or B 连打
超奥义	
真·狼牙	↓↙←↙→+AB 同按
潜在奥义	
最终·狼牙	↓↙←↙→+B (能按键储力，储力 2 秒以上后则成防御不能技)



直卫示源

由于朋友的背叛，示源被封印长达十年，从而成为失去人类之心的鬼，就象他的外形一样，已经从一位正直的守护战士而变成了全无人性的妖魔。

从示源那高达两米的巨大身躯不难想象这是一位力量型人物，在战斗中他便是凭借这股能量来击跨对手的。

坏腕·白虎之爪

必杀技	
白虎爪	↓↙←+A or B
烈咆吼	→↓↘+A 连打
绝咆吼	→↓↘+B
翡翠碎	←↙↓↘→+C
金刚碎	近敌时→↘↓↙←→+C
超奥义	
因果应报	→↘↓↙←→↘↓↙←+AB 同按
潜在奥义	
不俱戴天	→↘↓↙←→↘↓↙←+B



斩铁

是一心探寻忍法极意的忍者，但他一直在怀疑自己的流派是否真的是世间最强，从而产生了不自信的心理。

斩铁为了证实自己的实力，成为当今世界的第一高手，终于再一次萌生斗志，而投身战场。他那神出鬼没的身手令所有对手闻风丧胆。

忍术

必杀技	
流影阵	↓↘→+A or B
钢断·改	→←↙↓↘→+B
胧斩	→↓↘+C
天魔脚	空中↓要素+C
骸缝	空中↓↘→+A or B
水面隐	←↓↙+A
气孔炮	↓↙←+B
超奥义	
螳螂双刃	↓↙←↙→+AB 同按
潜在奥义	
暗狩	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+B

玄武之翁



玄武之翁，被人们敬畏的称为“斗将朴然”。在他步入老年时，已是打败二百四十三名强者的剑豪。觉悟到究极奥义“佛舍刀”最终完成真心流的他，因此登上了“玄武”守护神的位置，目前除了执行玄武守护神的使命培养继承人以外，他最大的乐趣便是悠闲的钓鱼。但是，因朱雀之守护神为打开地狱门而企图对其它守护神下毒手时，他不得不暂时退到结界中去。

必杀技	
龟篮	↓↘→+A or B or C
龟舞·地	→↘↓↙←+A or B
龟舞·天	→↘↓↙←+C
钓果大良	→↓↘+A or B or C
无功用	↓↓+C
超奥义	
玄武之咆哮	→←↙↓↘→+AB 同按
潜在奥义	
玄武之怒	→←↙↓↘→+B

真心流一之太刀

紫镜



被天生的杀人欲望所支配而不断地无端杀人，这就是紫镜残忍的性格。并且，因为杀人如麻，在这过程中他也练出了凌厉的剑技，许多追杀他的杀手及捕快丧命于他的弯刀之下。

他曾一度作为新撰组的成员，是维新志士们的强敌，这倒并非因政见不同，而完全是出于他嗜杀的本性。

必杀技	
秃鹫	↓↙←+A or B
回转肝抉	→↓↘+A or B
斩肉钻鼬	←↙↓↘→A or B 连打
斩肉大铗	空中↓↙←+B
无慈悲刺	近敌时→↘↓↙←+C
超奥义	
迷兄死衰·狂喜	↓↘→↓↘→+AB 同按
潜在奥义	
迷兄死衰·凶饥	↓↘→↓↘→+B

明镜止水惨杀之章

李烈火



本名李成龙，在中国嵩山少林寺学艺。

李烈火是充满了正义感，绝不原谅恶人且重礼节重义气的优秀中国青年。他所使用的拳法是在北少林拳法上强化的飞影拳，而腰间经常挂着中国特制的武器铁扇。是正统派的技术型战士。

必杀技	
龙槌旋	↓↙←+C
	(中段技，能连续三回输入)
炎扇翔	→↓↘+B
炎龙摆尾	→↘↓↙←+A or B
无影脚	空中↓要素+C
霞	AB 同按
火影	霞中 A or B or C
超奥义	
奥义·炎龙缠身	↓↙←↙→+AB 同按
潜在奥义	
秘奥义·苍天无影脚	↓↙←↙→+B

飞影拳

天野漂



身穿有樱花印记的宽袍，手持长长的木刀，腰间是挂着烟袋，嘴上叼着柳条，再加上一副满不在乎的表情，虽不算非常英俊，却自有一份独特的魅力。

从这副造型可以明白，天野是一个由打心里热爱着自由放浪生活的男子，生在这个动乱时代，而仍有寻欢作乐的心情，确实令许多人羡慕不已。

必杀技	
雀刺	→↙→+A or B
居飞车穴熊“九手诘”	A 键连打
必至	→↘↓↙←+B
	(能按键储击)
高飞车	→↘↓↙←+C
桂马之高上	→↓↘+C·C
超奥义	
盘上此之一手“金”	→↘↓↙←→↘↓↙←+AB 同按
潜在奥义	
盘上此之一手“角行”	→↘↓↙←→↘↓↙←+A
盘上此之一手“飞车”	→↘↓↙←→↘↓↙←+B

我流喧哗矢仓

完全攻略

COMPLETE STRATEGY

共计攻略十篇，包括 RPG、SLG、SRPG 等



特别推荐

格兰蒂亚传说(SS)

恶魔召唤师 2(SS)

格兰蒂亚传说



机种:SS	厂商:GAME ARTS	类型:RPG	媒体:CD-ROM

在一间阴暗而空旷的房间内,巴鲁(バール)将军从睡梦中醒来,这位乖戾阴毒的中年男子正是大财阀ジエール的私人军团加拉鲁的主帅。

"我又做那个梦了……缪林(ミューレン),我们现在位于何处?"站在一旁的缪林回答道:我们还有半个小时的路程便可到达目的地!"

英俊潇洒的缪林大佐不仅是 拉鲁军的主要将领,而且也是巴鲁的儿子,俩人平时只有在私下相处的时候才会以父子相称。虽然现在有玲(リーン)中尉在场,但巴鲁与缪林并没有避讳她,看来这位美丽的女孩有着非同一般的身份。

巴鲁望着面前的两位年轻人,说道:"萨路德(サルト)遗迹的第三次发掘调查已快完成,我期待你们能有好的业绩!"

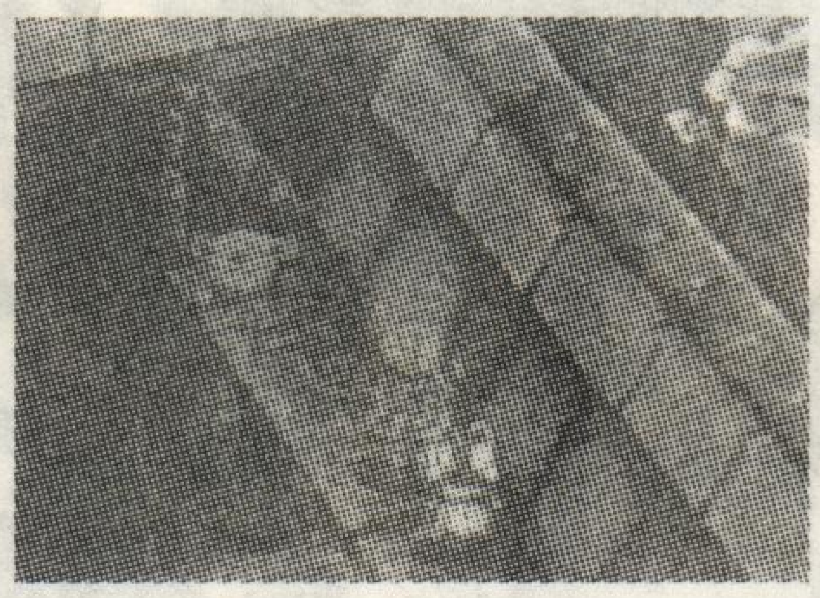
缪林让玲将窗子打开,窗外白云飘浮,原来他们正置身于巨大的空中要塞内,而此刻离目标巴姆街已不远了。

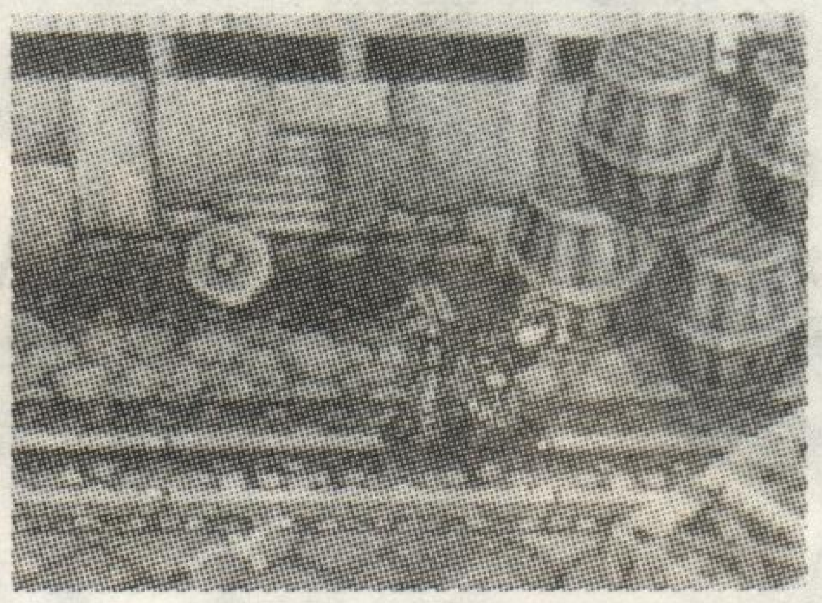


在巴姆街的一角,丝(スー)慌慌张张的跑了过来,这是个活泼可爱的小姑娘,不过她此时却显得十分焦急,似乎是在寻找着什么。正当她在街角四下张望的时候,远处传来了一阵打斗的声音。原来是杰斯汀(ジャスティン)为了寻找什么"四件神器"而到他人的地盘捣乱,最后反而被人家痛"扁"了一顿。

丝上前去慰问杰斯汀,关切之情溢于言表。也难怪,两人本是邻居,又是青梅竹马的好朋友,自小便是一对出名的调皮鬼。细问之下,才知杰斯汀白吃了一顿苦头,什么有用的东西也没找到,反倒是丝不知从何处找到一件"传说之铠"(破围裙)。

杰斯汀在桥头与村中的小恶霸ガンシ打赌,谁先找齐四件神器,谁便是真正的冒险家。杰斯汀因有了"传说之铠",于是便去向ガンシ弦耀,但对方却显得十分不屑,还说如果杰斯汀在日落前还不能找齐其余三件宝物的话,就





别想过桥回家,而且丝从此以后也要成为カンシ手下。

没办法,快去找吧。先沿着河边向西行,在岸边可找到"勇者之头盔"(破铁锅)。当在民家2楼乱翻时(所有勇者、冒险家的通病?),那儿的老伯拜托杰斯将一封信交给自己在新巴姆街的女儿。



两人来到北面的码头,这里不光有记录点,还可在墙边取得闪亮的"光之盾"(垃圾桶盖)。但那最后一件宝物——"精灵之剑"在哪里呢?杰斯汀又找到ガンシ,交谈了两次后,那家伙才透露"精灵之剑"竟藏在他家的宝箱之中,而且还嘲讽的对杰斯汀说道:"真正的冒险家一定会有办法解决这事……"

杰斯汀来到ガンシ家找到宝箱，可惜没有钥匙无法将其打开。杰斯汀和丝一时间没了主意，当两人走至酒吧附近时，见ガンシ的弟弟也在此处，他哭着向杰斯汀求助，问清缘由后得知原来是他不小心把ガンシ的宝箱钥匙弄没了。真是无巧不成书呀，杰斯汀与丝立刻趴在地上展开地毯式搜索，终于在河边找到了钥匙。两人跑到ガンシ家，从宝箱中取出了“精灵之剑”（木剑）。好了，这下可以去找ガンシ践赌约了，谁知到桥头时却看到ガンシ正因封桥之事而遭到大人的责骂，当大人问杰斯汀是否也参与这个所谓“冒险”的游戏时，心知不妙的杰斯汀拔腿便跑，一溜烟似的奔回自己家中！



杰斯汀的母亲莉丽（リリイ）经营着一家餐馆，她不仅人漂亮，而且生性豪迈，与巴姆港的水手以及街坊们都有着深厚的交情。莉丽见杰斯汀回来，问起他一整天都干了些什么，杰斯汀推三阻四不愿讲出真话，结果被母亲狠狠“教训”了一顿！

晚饭时，莉丽告诉杰斯汀明天博物馆馆长会将他父亲的遗物——精灵石交给他。原来杰斯汀家世代都是喜好冒险的人，而其中最出色的就是杰斯汀的父亲。“我发誓一定要超过父亲的成就，成为最出色的冒险家！”此时此刻，与生俱来的冒险家的血液沸腾了，一个宏伟的志向在这个少年的胸中产生！

杰斯汀一觉醒来，发现丝已经来了，先从宝箱中取出装备，再在画筒内拿出消毒草和私房钱，一名“勇者”最初所需要的东西已基本齐全了。在楼梯旁放有一个“光翼人像”，虽然这只是杰斯汀父亲找到的一件假货，但杰斯汀深信这世上一定真有光翼人存在，而且会亲自证明有关古文明“安哲罗”的传说。



杰斯汀与丝进入纪念博物馆，在大堂的纪念碑上看到：

1、巴鲁将军对考古学十分热衷并且以军事力量帮助发掘；

2、在巴姆以南发现了萨路德（サルト）遗迹，它极可能是古代贵族的墓地。

3、“安哲罗”在考古学中是指古代文明，那是一个有如“国家”般的人类集体，传说中更提到精灵，光翼人等神秘元素，但很难证明其存在。

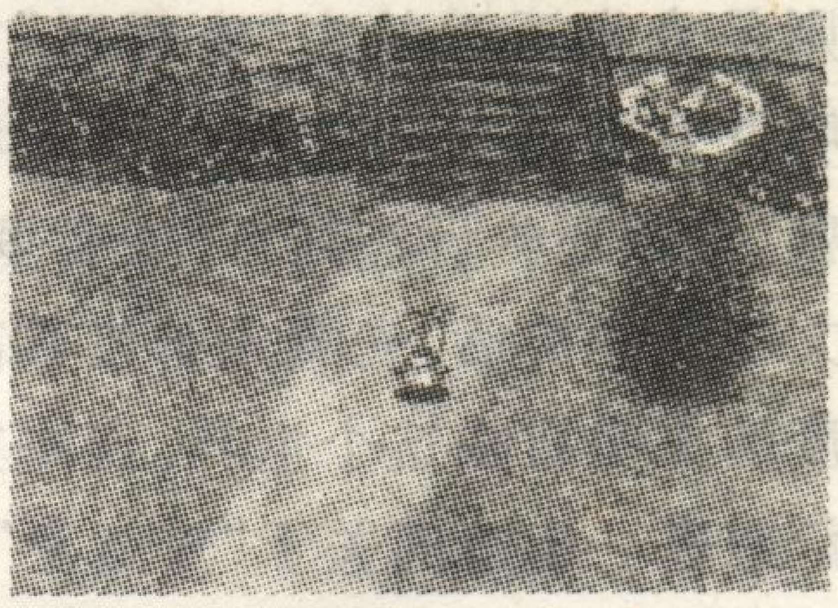
在馆长室的书籍中，两人又看到了关于ジエール财团以强大财力和用高度的蒸气技术支配巴姆经济的记载。

来到展示室终于见到馆长，馆长说他已将“新光翼人像”修好，而这新像是加拉鲁军在新大陆艾伦西亚（エレンシア）的多姆（ドム）遗迹中找到的。杰斯汀一听之下，立刻又燃起了去新大陆冒险的念头。之后馆长又给他讲了许多关于安哲罗的传说，其中提到光翼人用精灵石的力量不断实现梦想创造世界，他们留下了浮空之街，在星际航行的船，可永远运作的蒸气机，时间静止的精灵圣地，不老不死的神宫等等。馆长个人认为光翼人是古代贵族的代表，至于精灵石则只不过是贵族们为巩固其势力而编造的神话而已。

最后馆长将精灵石交给杰斯汀，并断定这又是件假货。

杰斯汀并不理会这顽固老头儿的所谓“科学论断”，他表示总有一天要自己搞清真相。

馆长让两人自行到馆内参观，然后再来馆长室见他。好奇的杰斯汀对那座“新光翼人像”十分感兴趣，谁知正当他仔细观察时，不小心将石像碰坏了。杰斯汀来到馆长室，馆长问他刚才是什么东西发出的巨响，杰斯汀照实说是石像破掉了，可馆长却以为他在开玩笑，并未信以为真，还将一封介绍信交给他，说可凭此信进入萨路德遗迹参观。



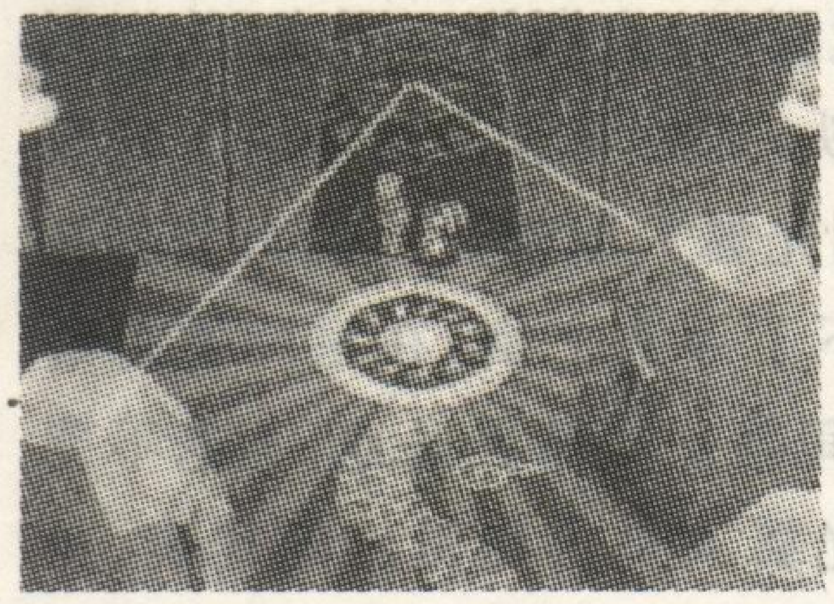
出了巴姆街，经由玛鲁那（マルナ）街便可来到萨路德遗迹。杰斯汀将介绍信出示给守卫看，果然被允许人内。接着看到不远处有一队士兵，为首的是三名女子，紫色长发的是娜娜（ナナ），桔红色头的是莎琪（サキ），而戴眼镜的是米奥（ミオ），三人官职均为中尉，但从言谈中却可听出她们性情均极为变态，都是难缠的角色。

杰斯汀走过去将介绍信递给三人，没想到她们竟将信随手撕掉，那个莎琪还扬言要将杰斯汀两人处死（没道理呀？变态娘就是变态娘！），幸好米奥出面阻止（三人中唯一个看上去比较正常的），看在两人还只是孩子的份上只勒令他们尽速离开。



杰斯汀当然不会这么轻易就走（真正冒险家的条件之一就是：胆子要大），他与丝悄悄溜进了遗迹内部。在深处，他们看见缪林大佐和玲中尉在给队伍训话，而“变态三人娘”也在其中，看她们的态度对玲中尉似乎有些不满，但当缪林讲话的时候却显得格外投入，大概是对这位俊男别有用心吧！

等队伍解散后，杰斯汀在遗迹里探索起来，当他来到一块巨大的人面怪石前时，身上的精灵石竟与其产生共鸣，怪石裂开，露出了一条通路。精灵石果然不是假货，杰斯汀的想法被初步证实了。



里面的布局与装饰与外面大相径庭，看来此处才是遗迹的实体。在走廊左边尽头的绿色开关处调查三次后，左边的门被打开，入内开动红色的按键，活动台转到另一边门前，再往里行，可见到一扇有古怪图案的门，杰斯汀感到这里与古文明“安哲罗”有着不可分割的关系。



在精灵石的帮助下，门打开了。当走近石台中心的光球时，强烈的光芒将整个房间淹没，待光芒暗淡下来，杰斯汀发现自己竟置身于太空之中，接着，他听到一个少女的声音，虽然看不清她的面目，但却得知她是阿兰多（アレント）的丽蒂（リエーテ）。丽蒂说出精灵石本是人与精灵之间结成的契约之印，而她自己则是来自遥远的古“安哲罗”文明并且掌握着该文明的所有秘密。丽蒂还告诉杰斯汀“安哲罗”文明并非神话，光翼人曾以其高度的文明君临这个世界。当杰斯汀想进一步追问关于“安哲罗”的事情时，丽蒂表示一次只能回答一个问题，要想知道更多的东西，便要向东方展开漫长的旅程，而精灵石的光辉将会一直引导他走向正确的道路。

丽蒂的幻影消失了，杰斯汀和丝沿原路返回，但在那间回转房间内遇上了缪林和玲。缪林举刀威吓两人，要他们说出所知的一切，此时不论怎样回答，缪林都会下令将两人抓走，幸好杰斯汀情急生智，利用转动机关摆脱险境。

两人跑到人面怪石出口处，突然飞来一只巨鹰拦住去路，不过它的能力不强，只几下就被打败了。

杰斯汀和丝返回了巴姆街，并一起来到杰斯汀家共进晚餐。吃饭时，两人向莉丽讲述了白天的奇遇，并请教如何才能前往新大陆，莉丽说不妨去巴姆港问问看。

第二天，杰斯汀和丝到港口打探，一名水手告知即将有船前往新大陆，但上船必须要有通行证（パス）才行，而通行证的入手方法可到酒吧中去打听。来到酒吧，却发现老板娘站在门口，原来门钥匙带在她儿子身上，而这位少掌柜已到港口去了。杰斯汀只好又回到港口，向其索取钥匙。他们总算是帮了酒吧老板娘一个小忙，她破例允许两个小家伙（未成年人）进入酒吧，但必须要等到晚上酒吧开张才行。

加拉鲁的飞行要塞正在行进中，缪林向巴鲁报告了在萨路德遗迹遭受的失败，但故意隐瞒了进入遗迹内部的事情。巴鲁并未对缪林进行处分，这样一个野心勃勃的家伙绝对不是在顾念父子之情，他究竟在想什么？而对父亲阳奉阴违的缪林大佐到底是怎样的一个人，他真正的目的又何在呢？



夜幕降临，杰斯汀和丝来到酒吧（这里似乎没有什么儿童不宜的场面），从顾客处得知这里的常客辛（ジン）拥有通行证，可他不知为何今天却没有来。与老板娘交谈了几句，她托杰斯汀将辛丢在这里的钱包送到他在雷克（レック）矿山的家去。



翌日，杰斯汀乘火车来到雷克矿山，下车后向下行了一段便找到了辛的小屋，可辛竟不在家中。正当杰斯汀要离开的时候，辛开门走入，杰斯汀向他讲明来意，辛表示想拿到通行证并不是难事。可前往新大陆是一件需要勇气和力量的事情，他要求杰斯汀去消灭矿坑中的怪物以证明自己的实力！

从小屋西行进入矿坑，这里的路线并不复杂，在2阶终于见到了辛所说的三只怪兽。将其战胜后，矿坑开始崩塌，辛利用采石车助两人顺利脱出。



辛告诉杰斯汀“真正的冒险家就算遇到再多苦难，心中也不会失去希望，而且在今后的冒险之旅中永远也不要忘记这一宗旨。”说罢，他将通行证送给杰斯汀。

回到巴姆街，杰斯汀说不带丝去新大陆冒险，可丝觉得自己已不是小孩子，况且也为得到通行证尽过力，最后竟哭着跑回家去。

又到了晚饭时间，杰斯汀因明天便要离家远行，所以便和母亲闲话家常。聪明的莉丽看出了儿子的心事，主动询问他明天何时出发。虽然心中有无限依恋，但母子俩都没有表露出来。

清晨，杰斯汀准备出发，临别之际，他仔细端详着墙上历代先人的照片，最后将自己的照片也贴了上去，并发誓成为最出色的冒险家，载誉而归。

杰斯汀来到港口登船处，当他掏出通行证的时候，忽然发现里面夹有一封母亲的亲笔信。信中叮嘱杰斯汀到达新巴姆街后可去投靠当地的冒险家协会，莉丽相信会长加奥斯必定会帮助他。字里行间，无处不流露出母亲的关切之情。船启航了，此时红日东升，朝霞万道，这是崭新的一天，也是杰斯汀新生活的开始！



杰斯汀在轮船上少不了要先闲逛一番，可正当他要从走廊回到甲板的时候，竟见到了丝的宠物扑依。登上甲板，果然又找到了丝。可现在她的处境大大不妙，原来她想躲在木桶中偷渡，但却被水手发现，船长打算命人将她抛入大海。杰斯汀赶忙跑过去为丝求情，最后船长答应让两人留在船上作见习水手，以补偿船费。

是夜两人便在船员室休息，第二天便要开始在船上“卖苦力”。与出口附近的水手交谈后可获得船室钥匙，然后就可到甲板上找中央的水手接受擦地板的工作。

日复一日，两人就这样辛苦劳动了两天，这一又洗过地板后，回船仓时从讯号员那里得知明天将有一位新巴姆街赫赫有名的冒险家登船，杰斯汀一听之下，兴奋不已，恨不能立刻便与这位冒险家会面。

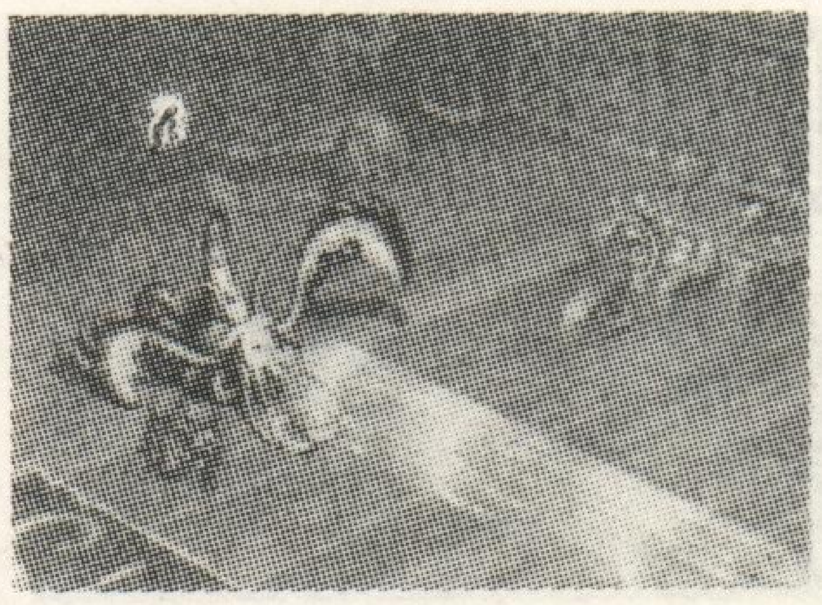


第2天清晨，杰斯汀迫不急待的跑上甲板，见到那位冒险家正被热情的水手们围住，定睛一瞧，那人竟是位年轻姑娘。她名叫菲娜(フィーナ)，此时正兴高采烈的与水手击掌致意，并滔滔不绝的给大家讲述自己的冒险经历。船长请菲娜先去休息，当她走过杰斯汀身旁时，杰斯汀也想和她击掌，可人家并没把他当成真正的冒险家，所以只是客气的握了握手，这叫杰斯汀心里颇不是滋味。

又过了一天，早上杰斯汀和丝向往常一样来到甲板干活，可发现菲娜早已将工作做完了，她还主动向两人问好。杰斯汀因对方还记得自己名字而十分高兴，可菲娜说记忆力好是成为真正冒险家的基本条件。三人谈起有关冒险的事情，菲娜说自己住在新巴姆街附近，并且是冒险家协会中最出色的成员，可她话中隐约透露出对加入冒险家协会很不情愿。另外，她还提到自己唯一的亲人便是姐姐，但姐姐却远在异乡。

三人正说到兴头上，菲娜突然察觉风向极不正常，连海鸥都不见了踪影。杰斯汀来到船长室，船长认为这有可能是幽灵船出现的先兆，话音未落一名船员跑进来气急败坏的报告说海上发现了一艘怪船。众人跑上甲板，果然见到灰蒙蒙的雾气中有一艘充满阴森气氛的大船。菲娜问道：“谁有胆量随我到幽灵船上去探个究竟？”船长和船员均默不作声，杰斯汀站了出来，他和丝都愿意陪菲娜一同冒险。当菲娜问杰斯汀为何要去时，杰斯汀答道：“要菲娜一人去，我有些担心！”(选第2项)。三人通过桅杆的机械吊臂登上幽灵船，从楼梯右边的洞可进到船体内部。黑暗中，杰斯汀忽然说自己好像碰到了什么软绵绵的东西，得到的回答却是菲娜的一记耳光！





船内面积不大，但道路却比较复杂，一些地板破裂导致许多地方需绕行才可。终于来到最后的房间——广间，调查大门后便可进入船长室，菲娜打开船长的航海日记，正当她读到全船人员与一只巨大的水怪搏斗而不幸死亡那一段时，一只巨大的乌贼出现！这便是日记中所提到的水怪吗？

三人协力将乌贼消灭，幽灵船也开始下沉，凭借菲娜的机警众人终于脱险。

回船睡了一觉，醒来时水手告诉杰斯汀船已到达新大陆艾伦西亚的新巴姆港，菲娜很欣赏杰斯汀的表现，并以冒险家传统的“击掌”与他道别。菲娜自己先回麦利路(メリル)山道的家去了，而杰斯汀与丝则来到港内的冒险家协会，谁知打听后才知道这里只是分会，总会座落在新巴姆街内。



进入新巴姆街很快找到了冒险家协会的所在，先询问了一下有关多姆遗迹的情况，可员工告知去多姆遗迹的观光团因安全原因已经取消了，杰斯汀又提出自己希望能加入冒险家协会，员工让他到左上方的房间去向会长申请。

进入会长的房间(房门的密码可从柜台旁的员工处问得)，发现所谓的会长竟是个还流着鼻涕的白痴，他名叫巴哥(パコン)，是前任会长加奥斯的儿子。父亲死后，他便顺理成章的接任了会长之职。看过杰斯汀的介绍信，巴哥对是否允许他入会一事沉吟不决。这时，杰斯汀发现了一张菲娜的照片，而巴哥居然称菲娜为自己的未婚妻。杰斯汀口不择言，埋怨菲娜怎么会同意和一个傻瓜结婚。巴哥一

听大怒，立时否决了杰斯汀的申请。

无计可施的杰斯汀先把巴姆街老者交给他的家书交给新巴姆街高级民家之中的少女，然后便前往麦利路山道菲娜的家。



菲娜的屋子是自制，屋内的陈设也十分简朴，正当杰斯汀和丝摆弄晾在绳上的衣物时，菲娜走了进来。她留两人一起吃饭，闲谈时杰斯汀问菲娜与巴哥订婚之事是否属实，菲娜表示那只是巴哥一厢情愿而已。杰斯汀邀菲娜一同到多姆遗迹冒险，但菲娜却说冒险家协会的会员未经许可是不能四处冒险的，否则将会被驱逐出会！



说到这里，杰斯汀顿感气愤，他说没有人能左右风的去向，只有风自己才能决定目标，而冒险家就应该象风一样才行。菲娜听了杰斯汀的话若有所思，这时外面忽然响起一阵乐声。菲娜出去查看究竟，但不一会儿竟传来她的惊呼。杰斯汀跑到外面，见原来是那个白痴会长来向菲娜求婚，菲娜见一时无法摆脱这个讨厌的家伙，便拉杰斯汀冒充是自己的未婚夫。巴哥恼羞成怒，叫出手下保镖秦（チャン）先生，将杰斯汀打晕后，又强行带走菲娜回新巴姆街教堂举行婚礼。

杰斯汀苏醒后忙赶往教堂，可教堂大厅已被反锁，于是只好绕到后面的小屋，从地下水路潜入教堂。

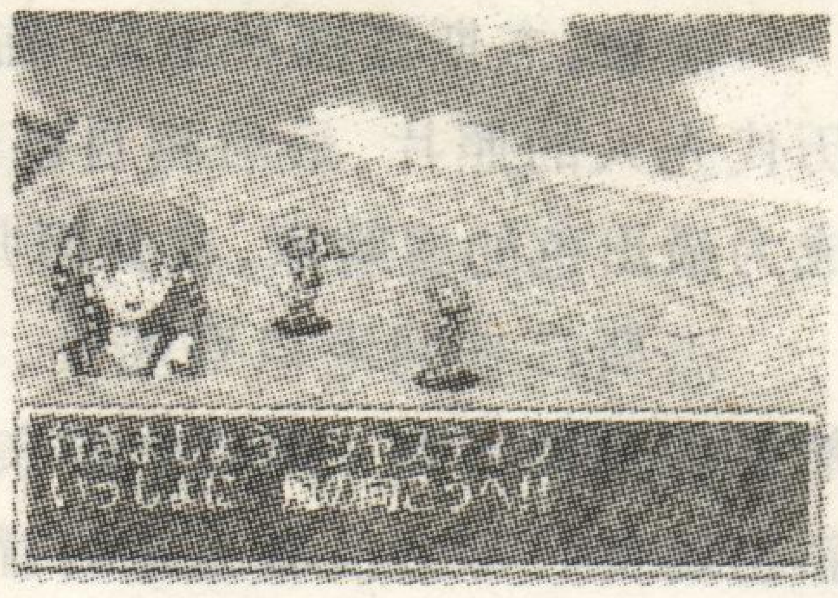


地上下路有不少水门，需不时扳动开关以使道路畅通。总算时间还来得及，待杰斯汀从天井跳入教堂时，婚礼还未举行。秦先生又出来阻挠，这回可要小心应付，最后终于将其击倒。但巴哥仍不死心，还摆出会长的身份来威胁菲娜，声称如不同意结婚就取消她的会籍。但菲娜毫不理会，她已决定摆脱冒险家协会可笑的规则束缚，与杰斯汀一同开始新的冒险生涯。



杰斯汀与菲娜相携走出教堂，外面的村民误以为他们便是新婚夫妇，竟相欢天喜地的祝贺，这令两人一时间十分尴尬。

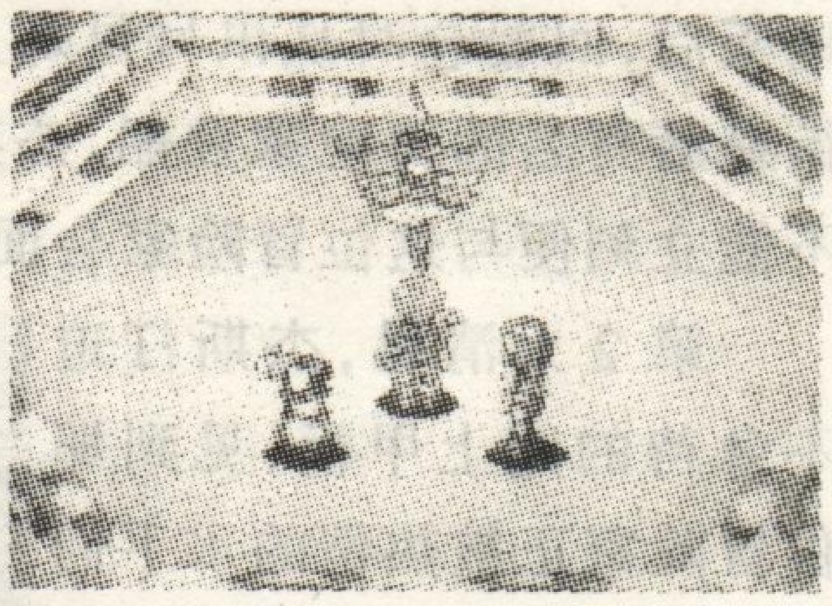
三人回到菲娜的家，休息一夜后，杰斯汀醒来却发现不见了菲娜，来到屋外见她正欣赏附近的景色。菲娜说，她原本就喜欢风的无拘无束，过去那种渴望摆脱规范，自由翱翔的感觉，终于又因与杰斯汀的相遇而重新苏醒。



在加拉鲁军一方，巴鲁将军向缪林大佐询问工作的进展状况，缪林报告说在雾之树海以及多姆遗迹进行的行动将会为“艾克特拉鲁（エグドラシル）计划”提供不少有用的情报。



前往多姆遗迹的必经之路是兰克鲁（ラングル）山脉，这儿的路虽不复杂但敌人需小心应付。进入山脉第2部份后，三人扎营休息下来，菲娜说起大家的相遇实在非常有趣，起初她还只当杰斯汀和丝是小孩子，可料想不到现在居然已经成为了互相信赖的伙伴。杰斯汀说自己冒险的最大目标是“阿兰多”，但菲娜却好象从未听说过这个地方。



越过山脉，终于可进入多姆遗迹。遗迹中机关重重，而且有不少幽灵系的敌人（普通攻击效果不大，可用火魔法来对付）。最后找到这里的BOSS，将其打败后杰斯汀走入“幻影之间”，先调查中央的石块，接着丽蒂便会出现，她告诉众人光翼人曾以精灵石的力量发展自己的文化，如建造都市及飞空艇等。她要求杰斯汀去确认一下世上是否真有名为“世界之果”的地方。

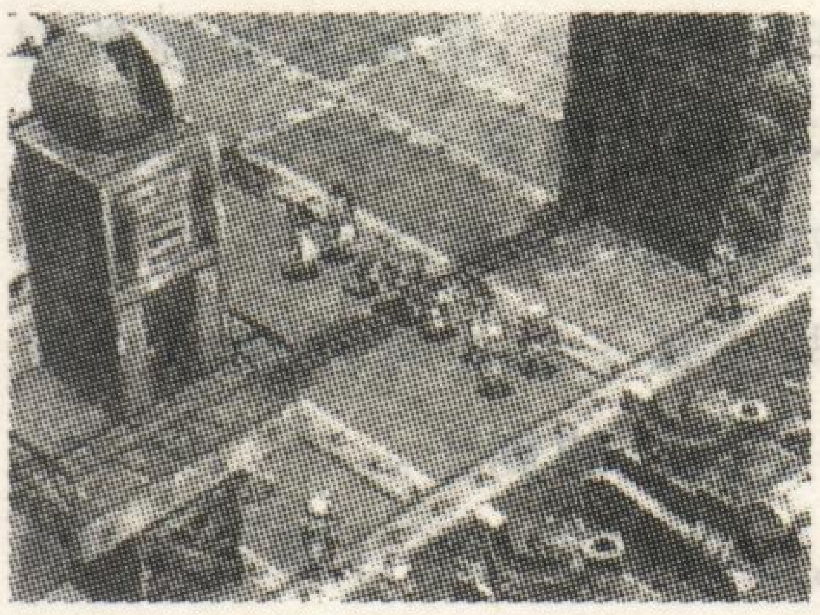
离开遗迹，在菲娜的建议下，大家决定先回新巴姆街整顿装备。途经兰克鲁山脉时，杰斯汀在旁边的树林中发现了一个受伤晕倒的小孩。这孩子生有一对尖耳，而且还长着独角。小孩缓缓苏醒过来，可他所讲的语言众人却连半个字都没能听懂。为了给其治伤，大家决定先将小孩带回菲娜的家。

三人刚走，加拉鲁军的变态三人娘便带大军赶到，口口声声说要捉拿“亚人”，难道被杰斯汀他们救起的孩子便是所谓的“亚人”吗？米奥提议用军犬来进行追踪，于是加拉鲁大军便先行撤回前线基地！

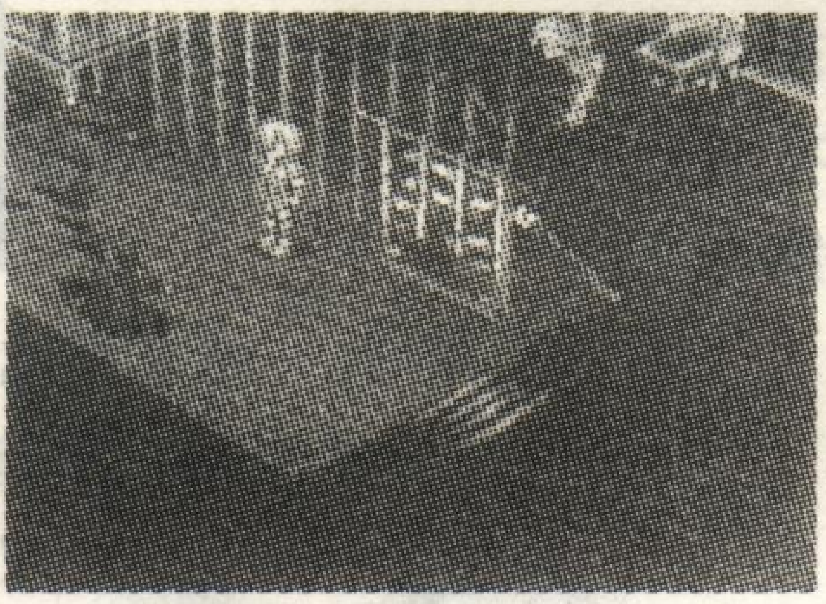


回到菲娜家，杰斯汀等人又为小孩的伤势担忧起来，菲娜说只有找到“沙露法(サルファ)草”才能使他转危为安。杰斯汀等索性救人救到底，从小屋南方的木栅栏处找到通往药草之山的路，一路仔细搜寻，最后终于找到了那株红色的“沙露法草”。

喂小孩服下药物，疲劳之极的众人也终于可以休息。一觉醒来发现小孩已不在屋内，出门后见到他正坐在草原上吹笛子。他对救起自己的杰斯汀等十分亲热，可惜言语不通，不知究竟他在说些什么。小孩还拿出几枚果子递给杰斯汀，谁知就在这时，加拉鲁大军从天而降般突然出现，措不及防的众人只得束手就缚。



众人被带到加拉鲁军的基地内，“亚人”小孩不知给带到何处去了，杰斯汀与丝被关在同一牢房，而菲娜则关在别处。杰斯汀当然不会坐以待毙，他拾起一根水管，并让丝假肚子痛(这办法好像有无数人用过)，打翻了受骗进来的士兵后，两人在隔壁牢房找到菲娜，可惜却有牢房门的钥匙，当杰斯汀到右方房间偷袭士兵寻找钥匙时，不幸又被大队士兵发现重新关进牢房。这次的待遇可就糟多了，居然被吊了起来。这时，玲中尉突然来到，她支走了两名守卫，并故意将牢房钥匙留在地上。她为什么会这样做呢?此时已来不及细想，杰斯汀挣脱绑绳，到隔壁救出两位同伴，接着便开始寻找那名亚人小孩。



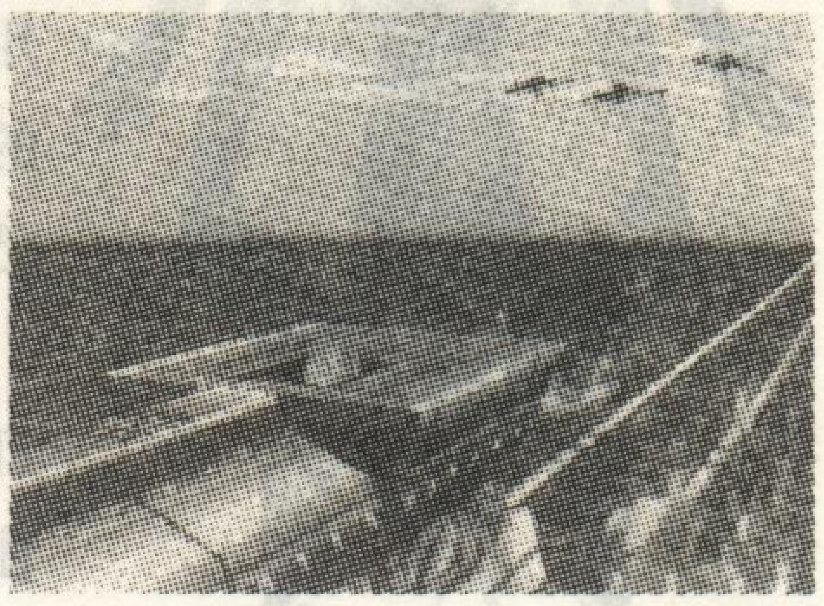
三人爬入通风道，沿途可探听到许多军事情报，终于找到关押“亚人”小孩的房间，可缪林正在用“亚人语”与那小孩交谈。之后从缪林与玲的对话中得知，他们正在寻找“亚人村”的地点，可那小孩却一直坚不吐露。看来暂时无法下去救人，到另一面试试运气吧。众人找到一扇需要密码的门，再进入通风道在更衣室上方偷听到变态三人娘的谈话，从中得知密码应为“右右左左下上下上”。



打开密码门进入地下仓库，用绞盘升高铁笼救出亚人小孩。小孩再次将果实交给杰斯汀，吃下后虽被辣得够呛，但却终于能听懂“亚人语”，并由此得知这小孩名叫尼姆(レム)。

带着尼姆快逃吧，路上会分别遇到莎琪、娜娜和米奥，将其战胜后进入车站，接着可利用停在此处的军用列车尽速离开!

杰斯汀一路全速行进，菲娜担心他过于劳累，也过来帮助驾驶列车。第二天早晨，丝与尼姆醒来，与杰斯汀和菲一起闲谈。杰斯汀问起关于雾之树海的情况，尼姆回答说自己便是在雾之树海受到变态三人娘的围攻，最后逃到兰克鲁山脉才不支倒地。致于“世界之果”，尼姆说那是一面很高的墙壁，以前有不少人向其跪拜。尼姆所居住的鲁克(ルク)村便座落在雾之树海里面。



大家正谈得高兴，列车突然猛烈震动起来，尾端更传来撞击声。杰斯汀跑到后面，发现加拉鲁军的飞行器已追了上来，并不断向列车开火。四人聚在一起，商讨对策。杰斯汀心生一计，他弄断了刹车杆，趁变态三人娘及手下来到车头时，将车头与车厢断开。车头无法刹住，载着变态三人娘向远方疾驶而去，而飞行器上的加拉鲁军也顾不上截击杰斯汀，连忙营救上司去了(这办法也有不少人用过，大概冒险家的思路都一样吧?!)车厢借着惯性继续前行，停下时居然正好是在“雾之树海”边缘。

这里大雾弥漫，根本看不清道路。尼姆不慌不忙的取出笛子吹了起来，雾气随着乐声散去，尼姆解释说这是“防雾之果实”的功效。四人继续行进，过了小河再向东行不一会儿便来到了鲁克村。终于重返家园的尼姆，在村口便迫不急待的冲回家去。杰斯汀等随后进入其家，尼姆双亲对救过儿子性命的三人感激不已，当听说他们要去“世界之果”冒险时，二老提醒杰斯汀要想通过“雾之树海”，一定要得到村中长老的许可。



众人来到湖中小屋见到长老，长老先谢过相救尼姆之事，然后说本村一直受到神之山之“光之神”的祝福，为了能永保村子和平与安宁，他希望杰斯汀等能登上神之山，将“光之神”神像旁的酒壶带回，这样村民就会把众人当成同胞看待。

“神之山”之行可说轻松以极，杰斯汀等很快便将酒壶带回村中。按照长老所说，杰斯汀喝了少许壶中的酒。本以为大伙已是一家人了，可谁知一提到要去“世界之果”的事，长老又变了脸。原来要通过去“世界之果”的必经之路——雾之树海，就一定要有“防雾之果实”，这种果实是远古时光翼人留下的，现在已所剩无几，长老并不愿将果实送与外人。他给杰斯汀讲述了“亚人”的过去，他们的祖先受到光翼人的庇护，生活安定和美，但有一日黑暗降临，一切将要毁灭，光翼人以一堵高墙挡住了“黑暗”，并将之转化为“雾”，并送给亚人“防雾之果实”以备不时之需。



长老让大家先去休息，杰斯汀等便到尼姆家投宿，就在众人休息的时候，缪林大佐率领加拉鲁大军来至此地。

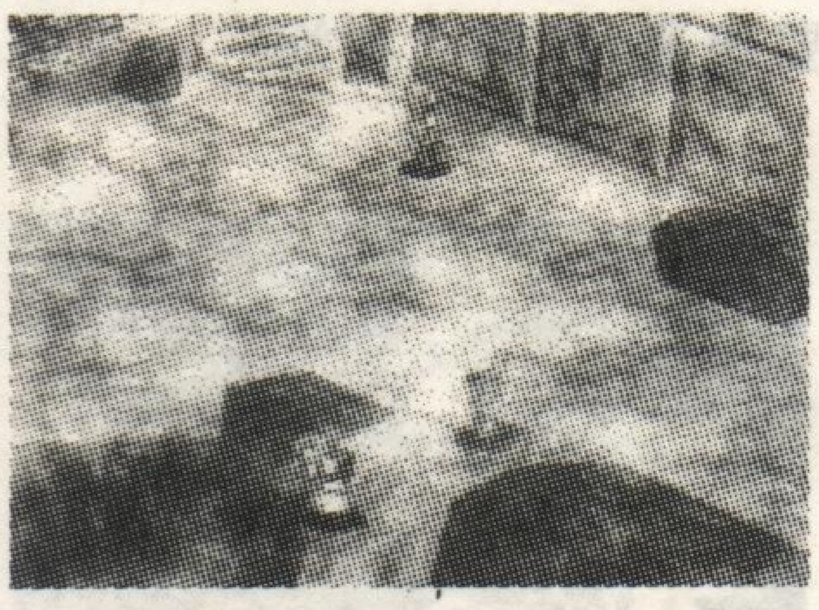
长老认为加拉鲁军必定是为夺取“光神之像”而来，杰斯汀答应为村民上山保护神像。上山途中，不断有士兵阻挡，待来到山顶，见玲中尉正将神像用飞行器运走。更令众人吃惊的是，菲娜认出玲中尉就是自己的亲生姐姐。

玲强行要带走神像，杰斯汀不顾一切的跳上飞行器，抓住神像不放，争夺间，杰斯汀身上的精灵石发出强光，将光神像一分为二，玲中尉抢走了一半，而另一半则随杰斯汀落到地上。

杰斯汀虽只保住了半个神像，但这对村民们来说已是不小的功劳，长老也终于肯将“防雾之果实”送给杰斯汀等人。整顿装备后，三人向雾之树海东部进发，到达终点处便可见到高大宏伟的“世界之果”。



“世界之果”共分十层，每一层都设有机关，总之要步步小心才可顺利通过。杰斯汀等继续前行，由于天气已晚，于是便先扎营休息。第二天，太阳从东方升起，众人这才惊觉原来已登上“世界之果”的最高处。三人放眼望去，但见群山连绵，白云缭绕，远处则是一片金色的阳光！

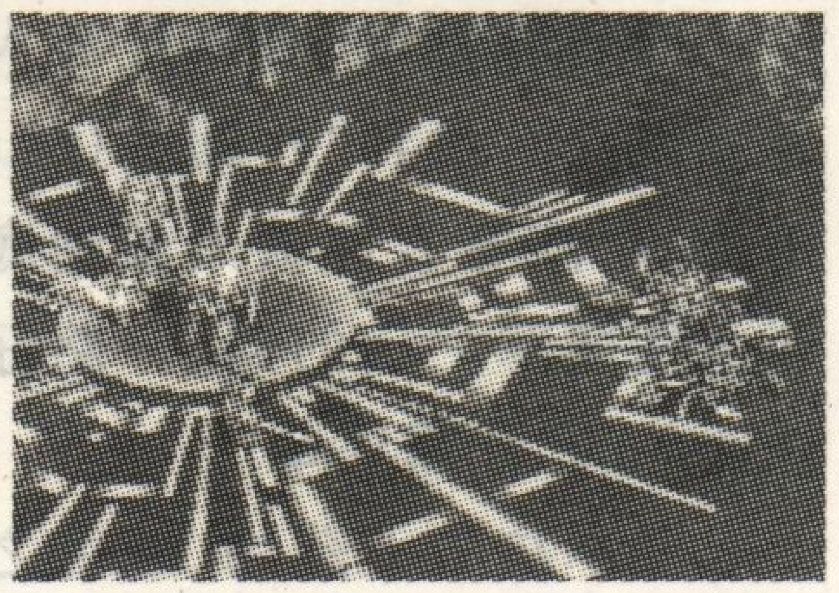


在右方找到下去的路，可以看到这里有许多不知功用的机械臂，突然间，一架飞行器从天而降，竟将丝抓住，接着将她从高空抛了下去。还没等杰斯汀和菲娜反应过来，那机器也将两人抓起直抛地面。

杰斯汀从昏迷中醒来，发现自己和菲娜置身于一片奇异的热带丛林中，四周的花草高大得有如树林。

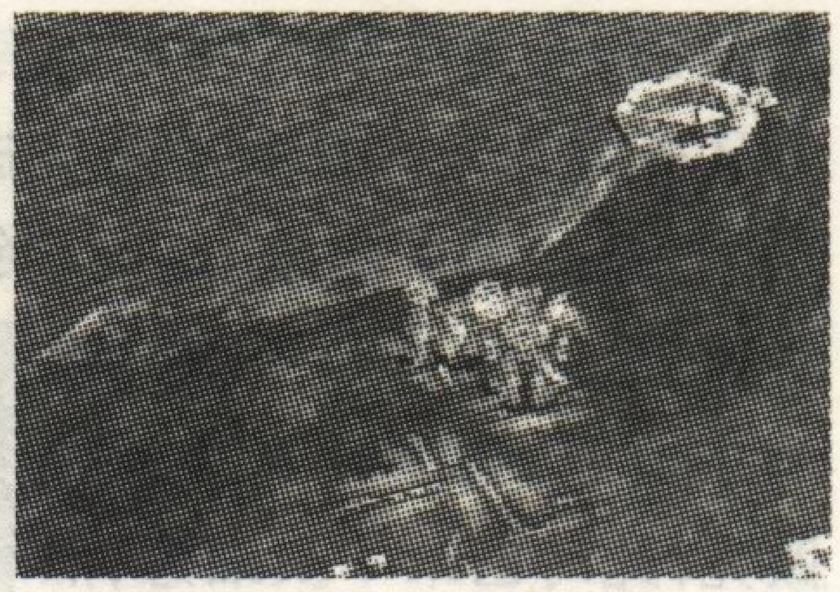
因为丝生死未卜，杰斯汀两人便急忙四下搜寻，此处名为“飞龙谷”，当进入第2区后，杰斯汀先发现了丝留下的鞋子，接着又找到丝的宠物扑依，在它的引领下进入到第3区。

在一栋鱼状的大屋旁两人见到火上架着一口大铁锅，扑依飞过去焦急地在锅上扑打，而锅边居然还放着丝的小皮包。杰斯汀一见之下，顿时大惊，丝肯定凶多吉少，莫非已被野蛮人煮了“排骨面”?!这时，一名大汉走了过来，杰斯汀追问锅中食物是否是他的，大汉直认不讳，菲娜听后当场昏倒在地。杰斯汀怒火中烧，冲过去向大汉挑战。此人自称是戴托（ダイト）族的骑士，名叫加顿（ガドイン）。杰斯汀向其出手猛攻，可是却丝毫未能奏效。加顿只用了一招“龙剑阵”，便将杰斯汀击晕过去。



会被野人烤成肉串还是也做成涮肉呢?还好，醒来时身体依然完好无损，更意外是是竟见到丝站在一旁，丝身边还有位衣着奇特，但却十分端庄秀丽的女子。据她和丝介绍，原来丝是被这位娅露玛（アルマ）医师与加顿救起的，先前见到锅中的食物只不过是加顿拿手的“炖飞龙”而已。一切都是误会，可是杰斯汀这顿打却是白挨了。正当娅露玛笑言戴托族最强剑士竟与小孩子决斗时，加顿走进屋来，他很郑重的称杰斯汀是一名出色的剑士。

娅露玛先回戴托村去了，加顿则留杰斯汀等三人住宿一晚，并尝尝他的拿手菜，他向杰斯汀介绍到：“飞龙谷是世界上最危险的山地，许多剑士都会来此修行！”他还告诉杰斯汀戴托村南方有一座与安哲罗有关的遗迹。说话间，杰斯汀对加顿救起丝一事深表感谢，同时许诺一旦加顿有需要时必会出手相助！（选第2项）



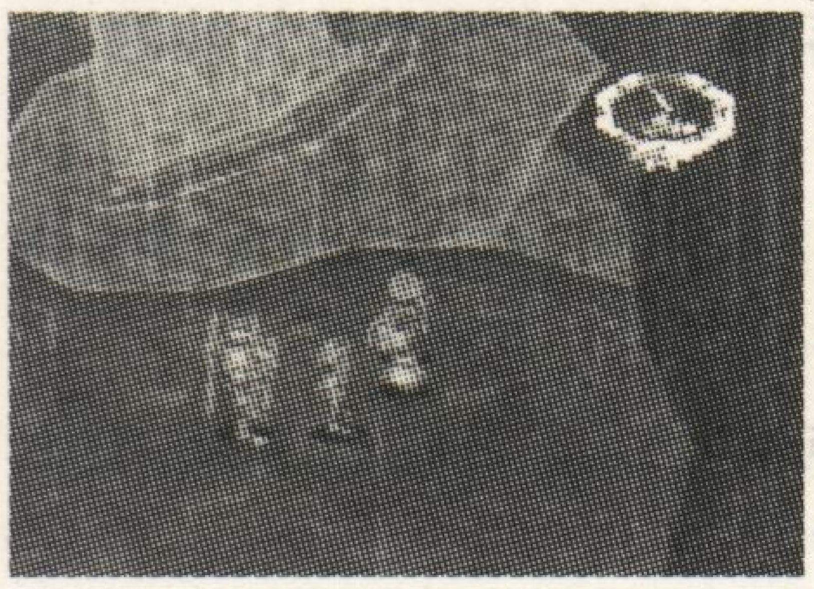
第二天，四人一同来到戴托村。加顿望了望天色，面色忽然变得沉重起来，他说有急事需与村长商议，让杰斯汀等自行到旅馆休息。在旅馆内，众人见到一位长着兔子耳朵的少年，丝顿觉十分有趣，并称少年为“兔仔”。少年自我介绍说他名叫基多（ギド），是莫基（モゲ）族人，来自吉鲁巴顿（ジールバドン），身份是一名旅行商人。基多不但知道杰斯汀的名字和来历，还说莫基族是无所不晓的种族，众人听后不禁惊咤不已！



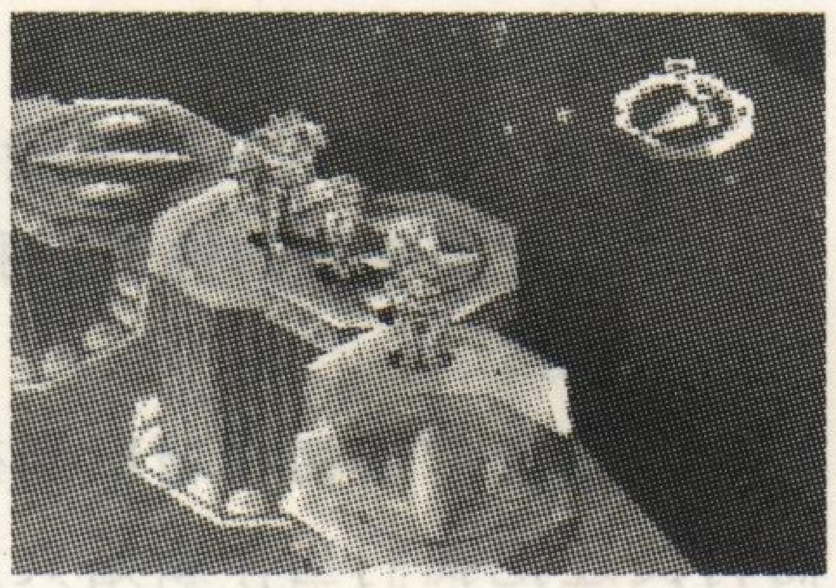
众人休息了一宿，第二天加顿前来，还没说几句话，菲娜发现外面下起了大雨，加顿一听，立刻惊慌不已的跑了出去。三人紧跟在他的后面来到海滩，听到村长说精灵的保护已经消失，而“雨月之塔”竟下着可夺人生命的



毒雨，加顿认为只有尽快到“雨月之塔”取回“勇者之矛(ヤリ)”才行，村长同意并将取矛必需的“勇者之腕轮”交给他。加顿提出取矛要有两名勇者方可完成，村长正发愁间，杰斯汀大步走上前去，毛遂自荐愿与加顿同闯“雨月之塔”。村长并不相信眼前的这个小毛孩子，可加顿却说杰斯汀是曾登上“世界之果”的真正的勇者，足以担当此任，菲娜不愿杰斯汀无谓涉险，所以便指责他是三流冒险家，可杰斯汀为遵守曾对加顿的承诺坚持己见。就这样，四人结成队伍向着“雨月之山”进发！



“雨月之山”上的溪水及瀑布都已变为绿色，显然含有剧毒，绕过山路进入“雨月之塔”内，这里地上有许多按钮，踏上去会有不同效果。杰斯汀先找到绿色的楼梯登上并在尽头按下那个巨大的按钮，这样另一边的道路便可接通。然后从紫色的楼梯上去，直奔“降雨之间”，守在‘降雨之间”的 BOSS 化身为一只三头的龙(サーペント)，将其消灭后，加顿说真正的试练才刚刚开始。按动石座后面的按钮，屋子内的石柱便会自动连成旋梯，登上旋梯，进入了一个被称为“命运之间”的房间。



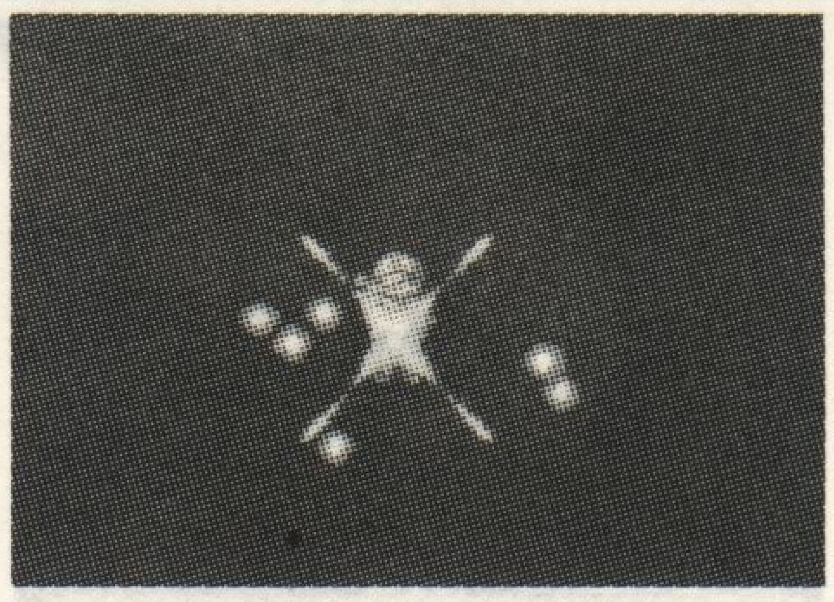
加顿说这便是接受最后考验的地方，房中有“星之镜”和“月之镜”两道门，一扇门后是“勇者之矛”，而另一扇门后则是“死亡”，真正的勇者要靠自己的判断作出选择。

正当杰斯汀准备上前一试时，加顿拦住了他，这位大汉此时显得格外坚决与镇定，他要先去选择，即使错了也可用自己的死换来杰斯汀的成功。他走向正中的石板，并以“勇者之腕轮”选择了“月之镜”。他向众人最后道别，然后便大步向镜子走去。“风萧萧兮易水寒，壮士一去兮——”谁知，加顿那庞大的身体竟无法通过“月之镜”，悲壮的气氛刹时烟消云散，杰斯汀忍不住觉得十分好笑。



重任落在了杰斯汀肩上，正当他要到石板前选择时，菲娜再也掩饰不住心中的担忧，再次拦住杰斯汀，她提出由自己来负责选择。她站在石板前左思右想，始终未能下定决心，此时杰斯汀笑着说：“我对菲娜有信心！”(选第 1 项)菲娜终于选出答案：“是‘星之镜’！”杰斯汀依照菲娜的选择走入“星之镜”，事实证明这一选择是正确的。杰斯汀顺利的拿到了“勇者之矛”，可这时“雨月之塔”开始倒塌，杰斯汀脚下一空，向着黑暗中落去。千钧一发之际，精灵石又闪出光芒，并以这种光保护了杰斯汀。





外面的加顿也感觉到塔内的异变，他说这一切都表明杰斯汀已成功了，为安全起见众人可到塔外去等候。



“雨月之塔”在轰鸣中变为一片瓦砾，可依然不见杰斯汀的影子。菲娜认为杰斯汀已凶多吉少，情不自禁跌坐在地上痛哭失声。加顿坚信杰斯汀一定不会有事，否则自己便以切腹自杀来谢罪。说话间，杰斯汀在精灵之光的保护下出现在众人眼前，加顿与丝欣喜异常，而菲娜的心情却一时难以形容，她先为杰斯汀一点也不顾别人心事的做法而给了他一记耳光，接着又因按捺不住心中对杰斯汀安然归来的喜慰而再次流下了眼泪。杰斯汀也向菲娜保证，以后再也不会让她伤心哭泣！



回来戴托村，村长让加顿将“勇者之矛”插到“飞龙之座”上。但加顿却向村民们表示，杰斯汀才是真正的勇者，该由他承担这一光荣而神圣的使命。杰斯汀依言将矛插入“飞龙之座”，加顿则将“勇者之腕轮”送给他，然而杰斯汀说这一次全仗菲娜才获成功，所以腕轮应该交给菲娜才对。

杰斯汀向加顿问起关于遗迹的情报，加顿说有个名叫双生塔(ツインタワー)的地方，但要前往那里必须到南方的坎波(ガンボ)村乘船，而据说坎波村目前似乎举行着什么祭祀活动。

杰斯汀又上路了，越过拉码(ラーマ)山脉北部，进入南部时天色已晚，于是便先安营休息，吃饭时加顿告知坎波村与戴托村一样位于海滨，但它旁边有座火山，村民们每年都要举行盛大的祭拜火山的活动。

过了拉玛山脉南部，四人抵达坎波村。可这里并没有丝毫祭典的气氛，除海浪声和青蛙的叫声外一切都静悄悄的，杰斯汀找到一名村民询问情况，可那人竟惊慌的逃走了。菲娜使用美人计，想套出些有用的消息，居然也



未能奏效。加顿感到这里的情形十分可疑，但究竟出了什么事他也摸不着头脑。



众人来到村长家，村长却出乎意料的热情，他称村子里已很久没有“勇气之情侣(勇气のカップル)”出现过了，此外还不断追问杰斯汀与菲娜是不是一对情侣。

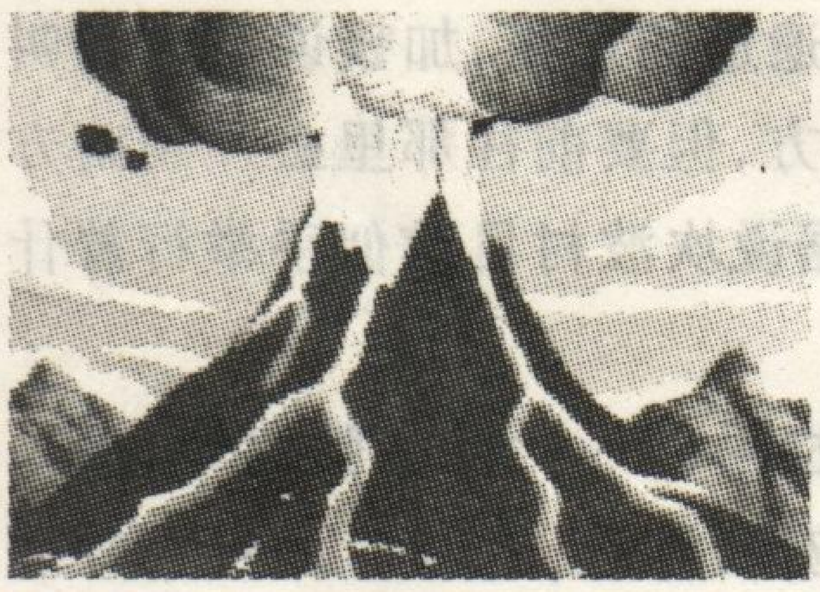
晚上，村中举行盛宴。村长自弹自唱，内容大体是讲被村民视为守护神的火山五年前突然不再喷火。杰斯汀等到外面走了走，见到村民的态度已改变了不少，是因为被称为“勇气之情侣”的缘故吧，可那究竟是什么意思呢?

第二天，杰斯汀催大家赶快去参加村中正式的祭典。菲娜有一种不祥的预感，觉得要有事情发生。果然，当她与杰斯汀入座后，村长讲道火山上有一条火龙，本村每年都要一对“勇气之情侣”给火龙作为祭品。什么?“勇气之情侣”并不是什么赞美，而是“火龙点心”的代名词?!现在说什么都来不及了，村长一声令下，杰斯汀和菲娜顿时弹射了出去。两人腾云驾雾般飞上了火山，而丝与加顿则赶忙上山进行营救。



杰斯汀与菲娜落下的地方是火山的中腹地带，摸索前进了一段路，与赶来的丝和加顿会合，四人商定要先将那条作怪的火龙消灭之后再下山。

登上山顶，在一块石台处找到了火龙，一场恶战后终于将火龙消灭。这时，岩浆中火花四射，看来火山又要爆发了。曾在雨月之塔见过的精灵此时从天空飞过，似乎在为杰斯汀祝贺。



下山回到坎波村，村民一见惊恐万状，以为是“勇气之情侣”的鬼魂回来了，杰斯汀告诉大家，火龙已被解决掉，小村从此太平了。村民立即将此事报告村长，晚上一场真正的庆祝活动展开，村长说杰斯汀等的英勇事迹将永远记在坎波村的历史上。加顿和丝先回去休息，只留下杰斯汀与菲娜两人。“杰斯汀，在祭典的结尾你不想吻我一下吗?”菲娜忽然羞涩的说道。

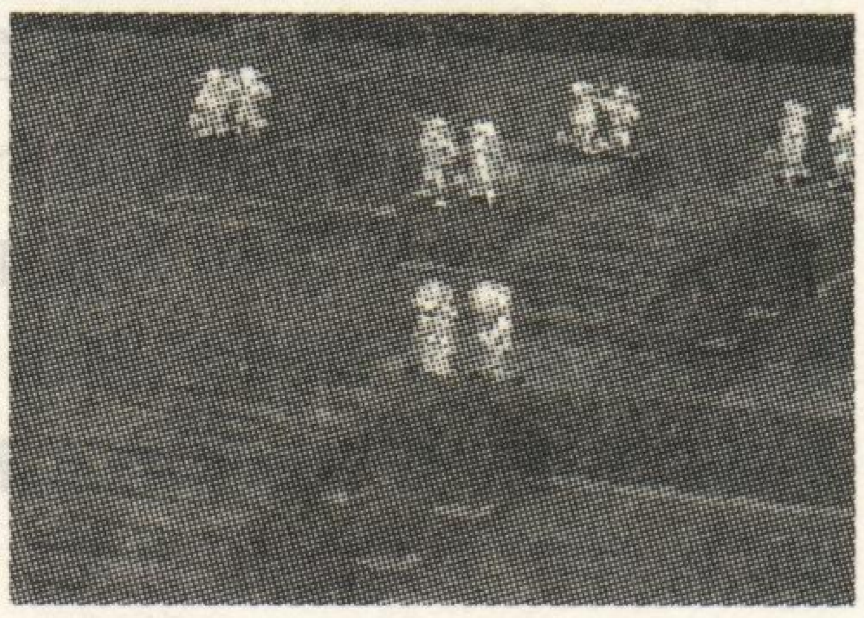


“什么?”杰斯汀大感窘迫。

“哈哈，我是开玩笑的!”菲娜笑了起来。

“我们出去乘凉吧!”在菲娜的提议下，两人来到帐篷外面。

村民达达(ダンダ)和依娜(ナーナ)正在约会，看到菲娜与杰斯汀走来，依娜称赞道是他们两人爱情的力量战胜了火龙，达达则为他们推荐海中的小岛，说那里十分凉爽安静!两人来到海边，看到四处都是亲密的情侣，他们依偎在一起，此时的夜风似乎都柔和了许多。



登上小岛，这里远离村落，除了海浪不时拍打沙滩，一切都幽静到了极处。

两人在小船旁坐下，“看，杰斯汀，星空低得好像要落下来似的，我们又好像是飘浮在空中!”菲娜道。

“冒险者杰斯汀就是要向着星星的方向行进呀，让我们两人一起向那颗星进发吧?”杰斯汀兴奋的说着。

“那颗星……两个人……，杰斯汀，你知道你这话的含意吗?”菲娜深深的望着杰斯汀。

“我们本就是在一起冒险嘛!”杰斯汀丝毫没有察觉菲娜神情的变化。

“你就不能暂时忘掉冒险吗?”菲娜有些不高兴。

杰斯汀笑嘻嘻的说道:“我们这样坐在船边，倒像是一对情侣呢!”

菲娜道:“当初在新巴姆街时，我们不是曾扮作情侣，而村民还把我们当作新婚夫妇呢!”杰斯汀一时又不知该如何应对了。

“和杰斯汀一起冒险遇到了不麻烦呀，可杰斯汀都凭借自己的力量一一解决了!”菲娜说着，轻轻吻了一下杰斯汀。

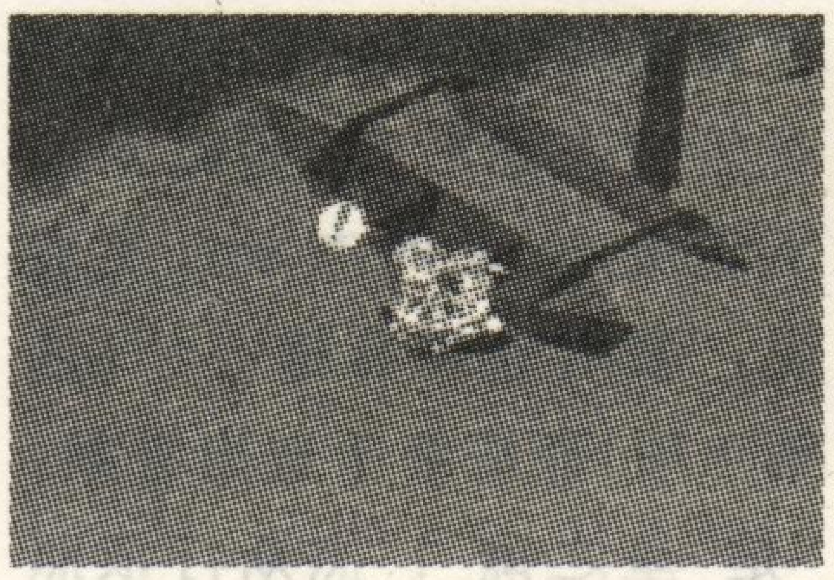
杰斯汀立时手足无措，正想说些什么时，却又被菲娜阻止了。“嘘，安静，就好像这世界上只有我们两个人一样!”

这时，那像荧火虫般的精灵再度出现，从两人的头顶缓缓飘过。杰斯汀站起身，若有所思的道:“这些精灵在雨月之塔及火山都曾见过的!”

“快看，杰斯汀!”菲娜指着远方叫道。

杰斯汀顺着菲娜的目光望去，在海天相接之处，无数的精灵汇集在一起，像是一片闪烁着奇幻光芒的云。

此时此夜，此情此景，杰斯汀与菲娜手牵着手站在沙滩上眺望远方，良久良久……



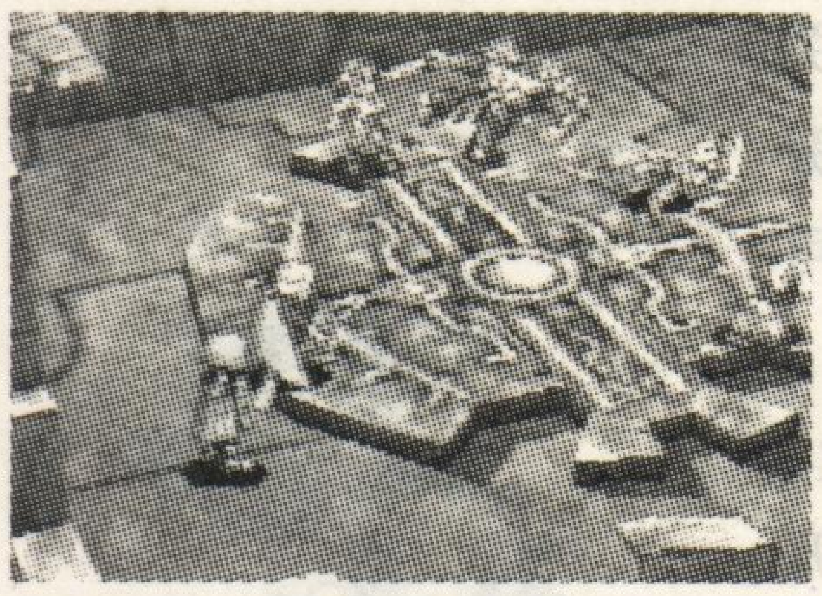


天亮后，众人在旅馆共进早餐。丝为昨晚没能看到精灵而后悔不已，而加顿则认为杰斯汀与精灵间已有了某种微妙的关系。

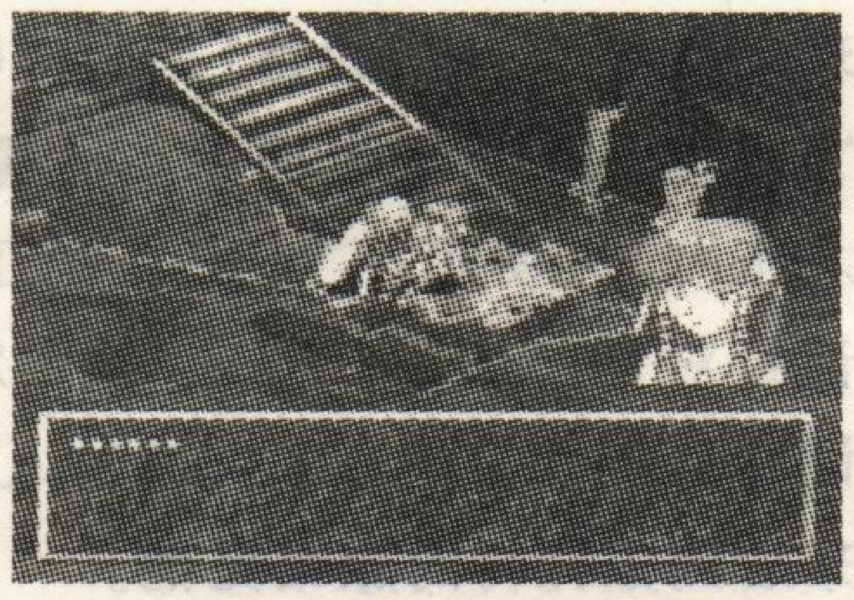
村民为答谢杰斯汀等，安排达达和依娜驾船送他们前往“双生塔”。告别了小村，众人乘船抵达目的地。

上岸后向南行，四人来到遗迹外围，绕路到北面入口处，士兵会询问杰斯汀是不是本地的导游，杰斯汀当然答“是”(选第2项)。这样四人被允许入内，正当要到“双生塔”的门口时，突然听到里面传来“变态三人娘”的谈话声。其内容仍是在为上次的失手心怀不愤。

杰斯汀等待三人娘离开后潜入塔内，只见地面中央有一个巨大的魔法阵，此外别无其他去路，四人刚要离开，谁知正巧与进来的缪林大佐及玲中尉狭路相逢。当缪林得知杰斯汀竟能徒步登上“世界之果”时，他不禁对这个“小孩子”刮目相看，并表示能在这个时代里与杰斯汀相遇实在是件大快人心的事情。接着，缪林命令杰斯汀交出精灵石，加顿见缪林来势汹汹，便与杰斯汀联手向其进攻，可缪林只一剑便将两人击倒在地，面对缪林的威势，杰斯汀依然誓死不交出精灵石，正当缪林一步步迫近时，精灵石与地上的魔法阵产生共鸣，并将阵内的杰斯汀、缪林、菲娜和玲一齐传送到了双生塔内。



菲娜醒来，发现已与同伴失散，而缪林居然就在附近。他并未显出敌意，相反竟极为温柔的为菲娜包扎了她脚上的伤口，还保证在塔内不与菲娜为敌！这里有一幅画有光翼人的壁画，缪林介绍说“双生塔”正是古代“安哲罗文明”的光翼人神殿。



当杰斯汀清醒的时候，他的处境可就没有菲娜那么幸运了，不仅身边没有美女，反而不时蹦出些青蛙怪来捣乱。走了一段，发现那位铃中尉正被青蛙怪包围，平时不苟言笑的她此时已是花容失色，惊慌无比。杰斯汀忙跑过去相救，谁知人家并不领情，还说“不需敌人的帮助！”好心的杰斯汀还是为她解了围，可玲竟举刀相向，逼杰斯汀交出精灵石。“要不是我，你现在还被青蛙怪围着呢！”杰斯汀气愤的说道，可当他回头望去时，却发现成群的青蛙怪已潮水般涌来。此时，玲抢先跑到唯一的逃生道路上，并守在那里不让杰斯汀通过，“取得精灵石是我的任务，为了完成这一任务我不惜牺牲生命！”真是死心眼，没办法，杰斯汀只好将精灵石交给了她。两人跑上石桥，但桥面断裂，杰斯汀与玲一齐摔了下去。







两人落入水中，杰斯汀爬起身来，连称幸运，玲迷惑不解的问：“我们从上面摔下来，你怎么还说幸运呢？”杰斯汀笑着说：“我们摆脱了青蛙军团的围攻不是不幸中的大幸吗？况且我还曾从‘世界之果’那么高的地方摔下来过呢？”听了他的话，玲不禁笑了起来，或许是因为头发被水浸湿的缘故，玲与平时有着判若两人的感觉，似乎是更多了几分女性的妩媚。



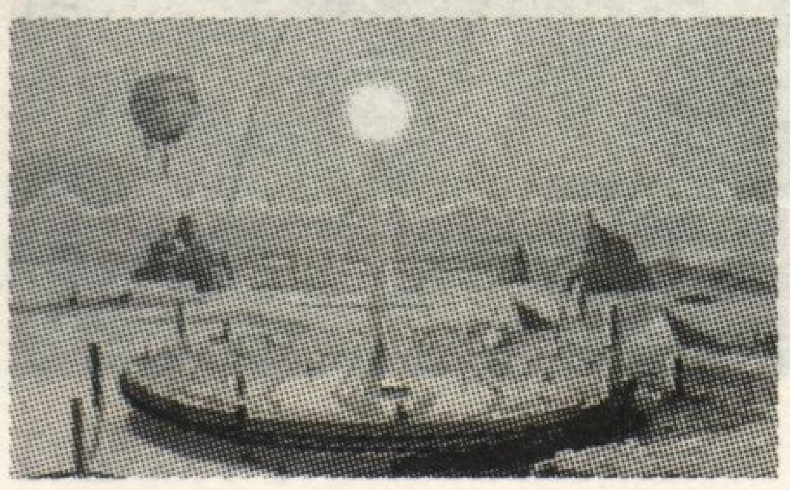
此时，缪林和菲娜正走到一座巨大的光翼人石像边，缪林说这种四手女性光翼人像十分罕有，在古文字中光翼人与精灵二词是相通的，石像手中的光球也许就代表精灵之力，而“安哲罗”文明便是靠精灵的力量才得以繁荣昌盛，两人只顾谈话，谁也没注意到杰斯汀与玲就在下一层不远的地方。

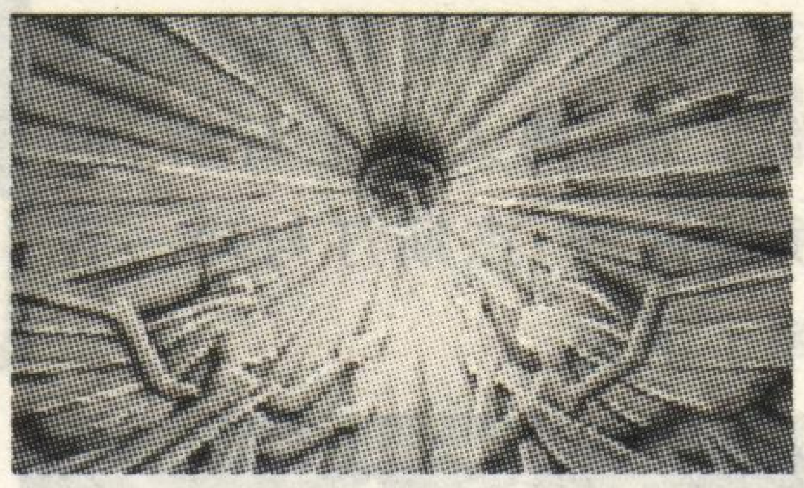
杰斯汀和玲坐在火堆旁烘干衣服，杰斯汀觉得此时的玲要比在军中时可爱的多，但当他问起玲加入军队的原因时，玲却故意避开了话题。收拾妥当后，两人继续寻找出口，玲说根据报告书出口应该在塔的顶层。杰斯汀与玲乘升降机来到“壁画之间”，那巨幅的壁画给人一种悲伤的感觉。玲问杰斯汀是否能想了解有关“安哲罗”文明的事，为何它会在全盛时期突然灭亡，世界又为何会被一堵高墙分为两边，更说精灵石与光翼人的世界并非人们所想象的理想国度。杰斯汀反问玲既然古文明带有危险，加拉鲁军又为何会对此锲而不舍呢？可玲并没有回答他的问题。

两人利用升降机前往最高层，紧跟着，缪林和菲娜也来到了“壁画之间”。

菲娜望着壁画，一种难言的悲伤感忽然踊上心头。缪林说画中所描绘的正是“安哲罗”文明最黑暗的一幕，古人利用精灵石将文明推至最高峰但同时也步入了万劫不复的毁灭之路，而光翼人最终的命运便是死亡。菲娜很惊讶缪林居然对古文明有如此深刻的认识，但缪林却说这些都是从母亲口中得知的，而他母亲竟是“亚人类”，缪林的父亲巴鲁将军就是为了得到关于“安哲罗”的情报才娶她为妻。缪林说自己的母亲深深爱着这片大地，而他本人也是

如此。说到这里，缪林突然住口，他也不明白为何会对菲娜讲了这么多，大概是因为她与玲是双生姐妹吧！





杰斯汀与玲来到最上层，丽蒂再次出现，她将“知惠之纹章(知惠のメダル)”交给杰斯汀，并告诉他要渡海向东进发，精灵石及“知惠之纹章”会指引他的方向。



又有了新的目标，但当务之急还是离开“双生塔”，玲利用报告书中的咒语开动魔法阵，将两人传送到塔外。玲要走了，她将精灵石又还给杰斯汀，并问道：“你知道精灵石究竟有什么含意吗?”杰斯汀想了半天，才答道：“精灵石应该是代表冒险家的精神吧！”玲一听之下忍不住笑了起来，同时也不禁为杰斯汀的正直爽朗及天真无邪而感动。“别忘了我呀，杰斯汀！”说毕，玲转身而去！

杰斯汀在出口附近终于相继和菲娜、丝与加顿等会合，回到岸边后向达达询问是否能载大家去大海东边，可达达却因再往东行便要进入“人鱼之海”而深感畏惧。无奈之下，众人只先回坎波村。加顿建议去向戴托村的长老请教渡海之策，此时丝忽然跌倒在地，可当问她出了什么事时她却说没事。

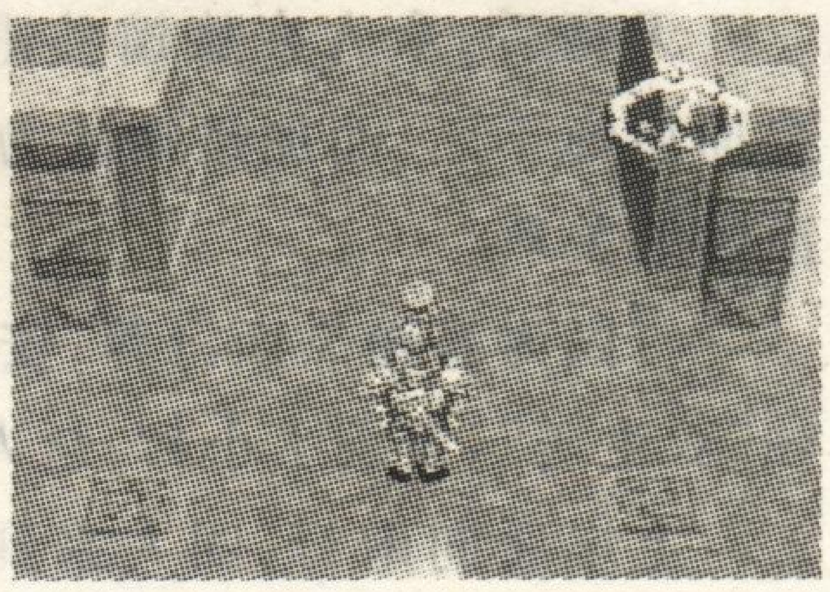
来到加顿的家乡戴托村，长老告知村子南方有一个名叫“神隐之丘”的遗迹，那里面有“安哲罗”文明遗留下来的机械，可将人们转送往想去的任何地方。但使用那机械，要有“转送之玉”才行，而“转送之玉”只可使用一次！事不宜迟，杰斯汀打算马上出发，可丝却表示现在十分疲劳，想先回旅馆休息，当众人离开长老家时，丝终于不支倒地，加顿发现她正发高烧，于是便把她送到娅露玛医生的医院中。



杰斯汀见丝病倒，心中颇为内纠，毕竟丝年纪还小，而自己却一心想着冒险从来没能细心照顾过她，菲娜说现在唯有让丝先在医院静养，由其他人去寻找“转送之玉”。好强的丝当然不肯独自留下，于是杰斯汀提议大家都休息一夜，明天再一同去“神隐之丘”。但娅露玛医生说只休息一天丝的病是无法治愈的，至少要休养到下个月才可再次活动。

安顿好丝，其余的人径直前往“神隐之丘”。

“神隐之丘”分为上下两个部分，首先要去的是上面，



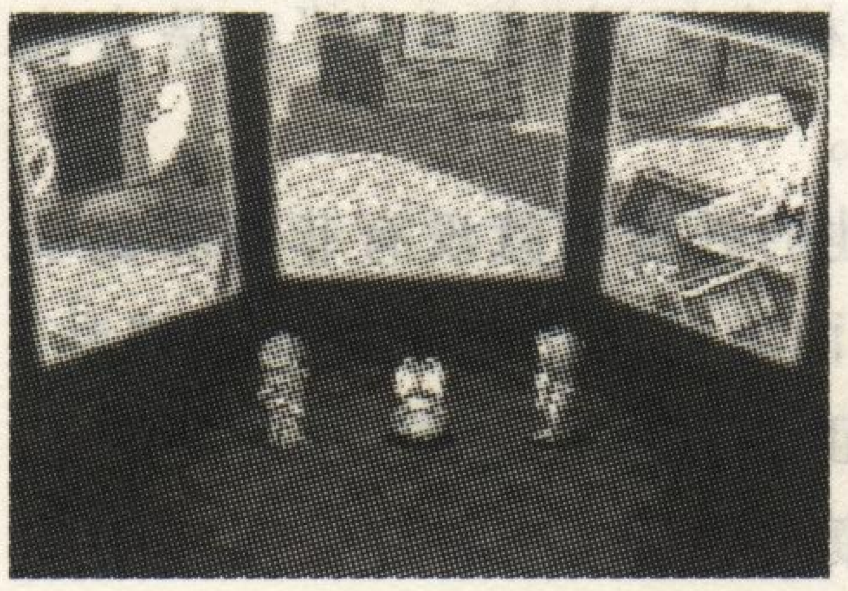
那里共有3条叉路，当找到“银之钥匙”后便可开启向上方的门。一进门，众人会遇到守卫BOSS“杀人机器”，杰斯汀等竭尽全力终于将其打倒。

在娅露玛医院内，医生见丝始终闷闷不乐，便劝她务必好好休息，丝忽然问娅露玛象杰斯汀那样大的男孩，何时才会留意身边的女孩子，娅露玛说这个年纪的男孩子大多不懂女孩子的心意，相信要再过五年才会真正追求异性。看来，丝是在暗中喜欢杰斯汀呢！



杰斯汀等继续向上行进，取得“金之钥匙”后冲过会变形的石桥。最后找到有四个开关的地方，用这些开关可调整旁边阶梯的高度，登上阶梯便可取得“转送之玉”。

众人回到戴托村看望丝，杰斯汀想等丝完全康复后再开始行程，但丝却说她已不想再继续冒险，一直以来都跟在杰斯汀身边，她已感到十分疲倦，现在她想走自己的路！杰斯汀明白了丝的感受，他决定用“转送之玉”将丝送回家乡巴姆街。菲娜提醒杰斯汀“转送之玉”只可使用一次，但杰斯汀表示应该将这唯一的机会让给对自己最重要的人！加顿对杰斯汀此举十分钦佩，他说会另想办法让众人能渡过人鱼之海，并让杰斯汀送丝回来后到戴托村的旅馆见他。



杰斯汀、菲娜、丝三人来到“神隐之丘”下部的山洞中，杰斯汀在机械前使用了“转送之玉”，巨大的萤屏上映出巴姆街的景象。丝虽一路上都强言欢笑，但此时却终于抑制不住惜别之情而流下泪来，菲娜也哭了，她与丝抱在一起，相处多日的同伴一朝分首，不知何时才能相见，



菲娜承诺日后一定会回到巴姆街接丝，然后与杰斯汀三人一起再去冒险。丝走到屏幕中，最后要杰斯汀多多保重并祝福他能够找到梦想中的“安哲罗”。

杰斯汀和菲娜回到戴托村，在旅馆中见到加顿，加顿

说自己要先去准备，并让两人到飞龙之谷来找他。

整理装备后，杰斯汀来到飞龙之谷加顿的小屋旁，加顿已等在那里，他提出要与杰斯汀决斗，并说这是男人之间神圣的仪式，希望菲娜不要插手。决斗展开，杰斯汀经过这段时间的锻炼已非昔日可比，加顿已不是他的对手了。加顿落败后，表示自从在“双生塔”败给缪林，他便明白自己有不足之处，所以要继续修炼之旅，他认为杰斯汀已成长起来，可以面对任何危险，此外他还将独门绝技“龙阵剑”传给杰斯汀。分别前，加顿告诉杰斯汀自己家传的龙船已停泊在戴托村码头边，可以随时使用。



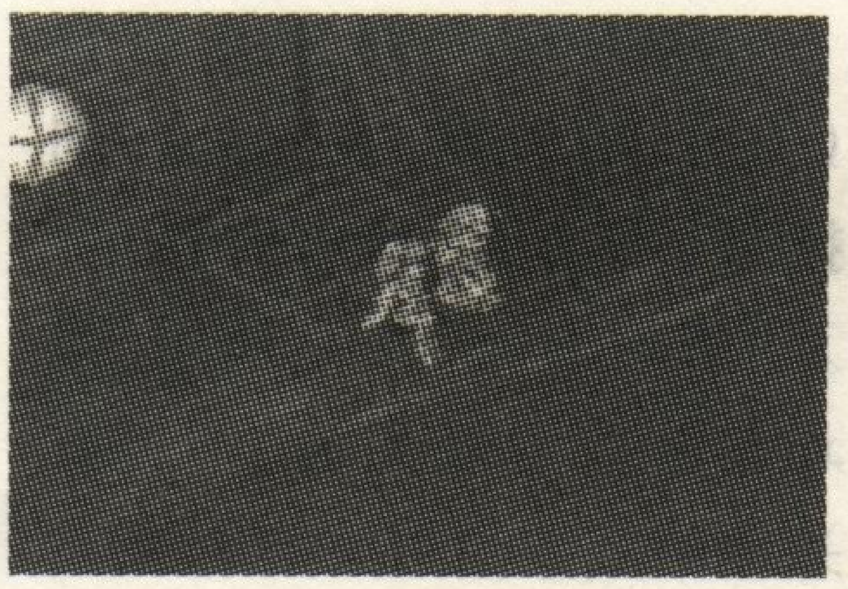


杰斯汀与菲娜回到戴托村，娅露玛医生已在码头上等候，如认为已准备完毕便可以与其对话，登上龙船。

船缓缓驶离码头，此刻已是黄昏时分。

深夜，杰斯汀从睡梦中醒来，发现菲娜不在舱内，于是便起身来到外面。

果然，菲娜正一人坐在船边，“你醒了，杰斯汀。”“看，月光照在海面上象是宝石般闪着光，你站在那儿干什么，过来坐下吧！”



杰斯汀依言坐到船边，菲娜则与他并肩而坐。

“我们第一次相见也是在船上呀！”菲娜道。

“那时菲娜还是个见习冒险者吧。”杰斯汀道。

“杰斯汀变得越来越强了，现在已经足以信赖，可以说是我心中最最重要的人！”

“菲娜……”

“喜欢我吗？杰斯汀？”菲娜轻声问道。

“喜欢，象丝呀，加顿呀，我都是很喜欢的！”杰斯汀傻乎乎的答道。

“我所说的喜欢不是那个意思！”真不知该如何对这个不解风情的傻小子说，“杰斯汀，你对我有没有什么特别的……”

正在这关键时刻，船尾传来一声怪响，看来谈话已无法继续下去了，还是过去查看一下吧！

两人来到船尾一看，见水中有一个少女，将她救起后，少女立刻向杰斯汀粘了上来，“勇者，请你救救我们，有海贼呀！”“你就不能先离杰斯汀远一点吗？”菲娜不高兴的说道。杰斯汀一听别人有难，立刻便决定前去相助，更何况那位美丽的少女还不时勇者前勇者后的叫着，虽然菲娜对这少女的身份深感怀疑，但也无法阻止杰斯汀了！



龙船在一座小岛边停下，杰斯汀和菲娜穿过复杂的通路登上小岛。那岛上果然有一群惊慌的少女，“勇者杰斯汀来救你们了！”杰斯汀慷慨豪迈的叫道。“勇者来救我们了！”少女们表现得十分热情，纷纷围上去请杰斯汀去救洞中的姐妹。



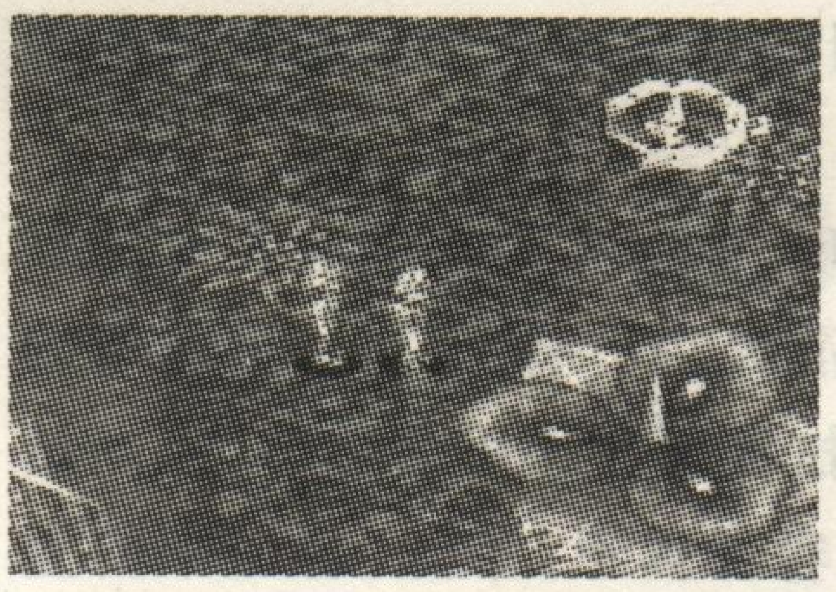
杰斯与菲娜冲入洞中，可他们要救的那个少女竟突然变身为一头怪鱼，看来所有遇到的少女便是传说中的人鱼了，现在既然已落入陷阱中，还是凭力量杀出去吧！

虽然消灭了怪鱼，安然乘船离开，杰斯汀却直到深夜还无入睡。他独自坐在外面，为自己的幼稚天真而十分懊恼，菲娜却说这正是杰斯汀让人喜爱的地方！



天亮了，远方的大陆已依稀可见，在那里等待杰斯汀的又将是什么呢？他能够实现自己的梦想吗？

二人来到新的大陆，没想到却遇到了曾在戴托村旅馆中见过的“兔仔”基多，他热情的将杰斯汀和菲娜请人屋中，交谈中得知想前往阿兰多必须是曾经接受精灵祝福的人。休息后，两人准备离开，没想到基多居然提出要他们付住宿和食物的钱，其两眼放射出贪婪的光。“正当劳动所得，两位就算100G吧！”还真敢“开牙”！可也没别的办法，照付吧！



刚一进入未开之森第3部分，突然听到有人命令他们尽速离开，杰斯汀当然不理这一套，结果一脚踏入了陷阱中。醒来后已成了俘虏，对方为首的是名少年，名叫拉普（ラップ）。拉普令手下先将杰斯汀等押解回村，可这时远处却传来其妹比姬（ニッキ）的呼救声，拉普顾不上再



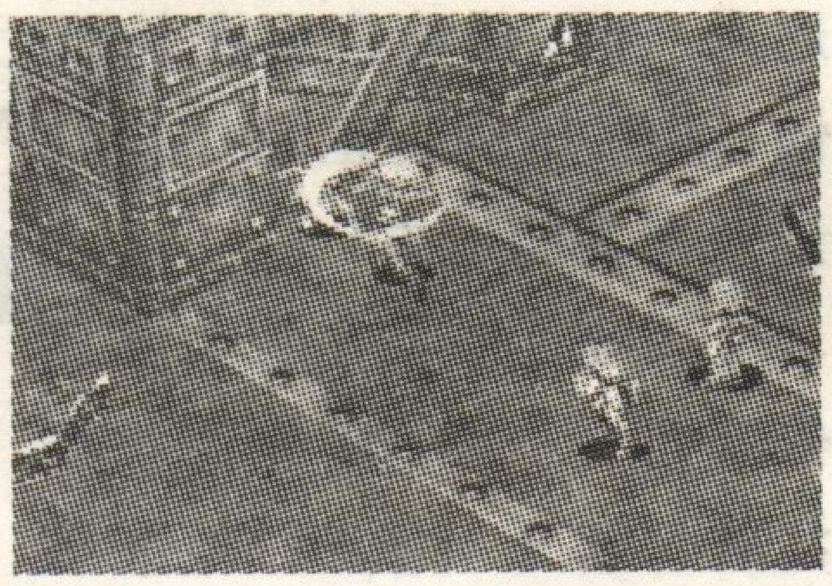
理会杰斯汀，赶忙寻声前去救助。杰斯汀与菲娜随后来到出事地点，与拉普联手将 BOSS 击败。

胜利后，大家和解，并且在拉普的陪同下一起来到“卡普(カフー)之里”。这里的村民似乎并不喜欢外来者，见到长老后他让拉普前往“石之森”，杰斯汀当然不会放过任何冒险的机会，也要求一同前去。

进入“石之森”后，众人发现这里竟是座被石化了的村落，听拉普讲“卡普之里”的人们本来是居住在此处，但自从附近建起了一座“祸之塔”吞，一切都化为了毫无生命的岩石，幸存者便搬到了现在的地方。

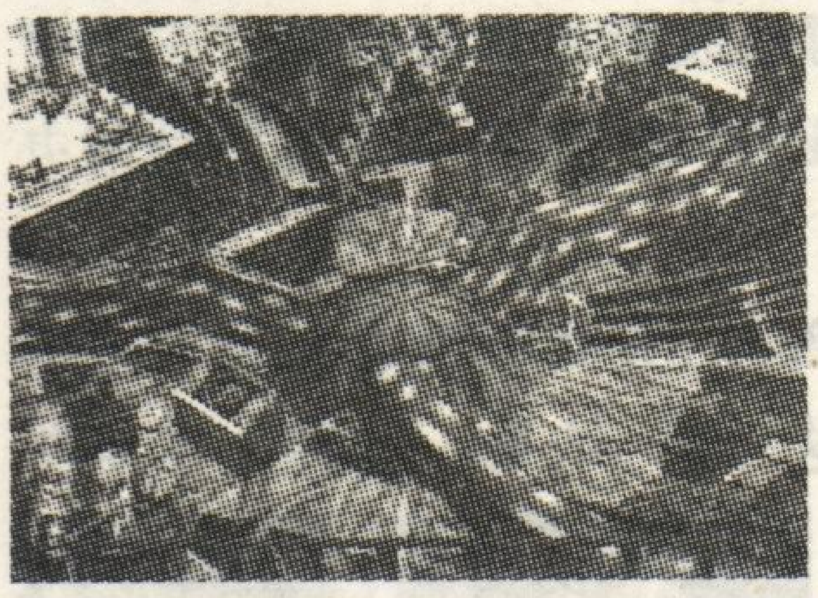


经过了“石之森”，那个“祸之塔”便出现在眼前，三人在里面调查了一番，感觉这里很象一个军事基地，当来到一扇大门前时，遇到位名叫米露妲(ミルダ)的高大女子，她一见杰斯汀等便疯狂般的冲了上来，更以一轮狂风暴雨似的攻击将拉普打晕。接下来，她又对杰斯汀和菲娜展开攻势，不过终究不是两人的对手，力竭倒地，“好强呀，你叫什么名字?”女子问道。“我是冒险者杰斯汀!”双方互作介绍后才明白大家的目的都是来塔中探索，刚才一场误会而已，既然如此，便结成同伴一起走吧。



四人登上祸之塔的最上阶，这原来是座实验室，而屋中的巨大容器中似乎在培育某种生物。这时，变态三人娘走入实验室，从她们的谈话中得知这里正在培养一种名为“盖亚(ガイア)”的东西，其目的是要建造什么理想世界等等。

巴鲁将军的全息影像出现，他向三人娘问起盖亚的状况，接着又布置了一番。影像消失后，一直躲在一旁偷听的杰斯汀等认为绝不能听任加拉鲁军在这里胡作非为，于是冲到实验室中想将那巨大的容器捣毁。谁知，容器中的盖亚竟疾速成长，三人娘见势不妙连忙逃走，随着盖亚的出现，实验室中有生命的东西均被石化，杰斯汀等又因为有精灵石保护而幸免于难。战斗展开，这次有拉普和米露妲两位强力的同伴相助，总算将那怪物消灭，但又有谁知道，巴鲁在世界各地究竟培养了多少这种怪物呢?



四人将战利品“盖亚之芽(ガイアの芽)”带回卡普之里，没想到这次九死一生依然没能获得村民的认可，长老以外人不得入村为由将杰斯汀等拒之门外，留下“盖亚之芽”后，大家只好先到旅馆中休息。

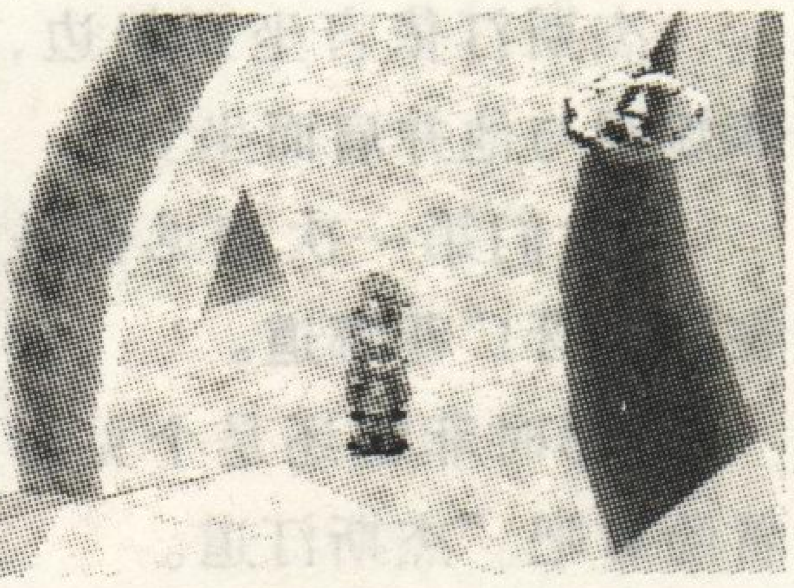
晚饭后，菲娜一人出去了。杰斯汀在伐木场(木ムの木广场)找到了她。“我在想姐姐，加拉鲁军似乎在培育某种恐怖的生物，他们要使用这邪恶的力量，不知姐姐是否也参与了这个计划。”菲娜担忧的说道，杰斯汀一时不知该如何安慰她才好。

这时，米露妲和拉普跑来说加拉鲁军前来袭击村庄，杰斯汀和菲娜一听忙赶回去察看，一路上解决阻挡的士兵后，先找到了妮娅，她请众人务必帮助村民。杰斯汀找到长老，对话后冲进村中。此次率领加拉鲁军行动竟是菲娜一直放心不下的姐姐——玲，她要接收盖亚之芽。众人一时间愤怒、不解、失望、困惑等种种感情涌上心头，正在此时盖亚又一次苏醒，危急关头，玲的背后突然生出一对闪光的翅膀，她竟然便是光翼人。光翼人的力量与盖亚相撞，双方一同消失得无影无踪。



长老责怪众人为小村带来了不幸，大家在旅馆休息了一夜，第二天，长老宣布经全村会议讨论决定逐走杰斯汀、菲娜及米露妲。拉普不满村民的愚昧无知，决定陪杰斯汀他们一同冒险。出村时，遇上等在这里相送的妮娅，她要拉普一定多多保重!

众人首先要穿过西鲁(ジール)沙漠(在此处仔细搜寻，可找到“战士的墓地”及“梦幻之城”两个地方，但均与游戏主线无关，不过有兴趣的朋友也可一试)，接着来到一座极大的城市——吉鲁巴顿(ジールパトン)城，从这儿的居民口中得知该城是三个民族的聚居地，基多所属的莫基族便生活在这里。整理装备并休息后，众人又出发了。



过了萨巴那(サバナ)原野及普里南(ブリナン)高原，就来到了米露妲的家乡瑞努(レーヌ)村。米露妲在这儿欢天喜地的见到了爱人——三大贤者之一的达林(ダーリン)。晚饭时，杰斯汀讲起自己是为了要见丽蒂以及寻找“安哲罗”而旅行，达林听后告诉杰斯汀“安哲罗”神殿的钥匙是“知惠的纹章(知惠のメダル)”，而丽蒂正是掌管阿

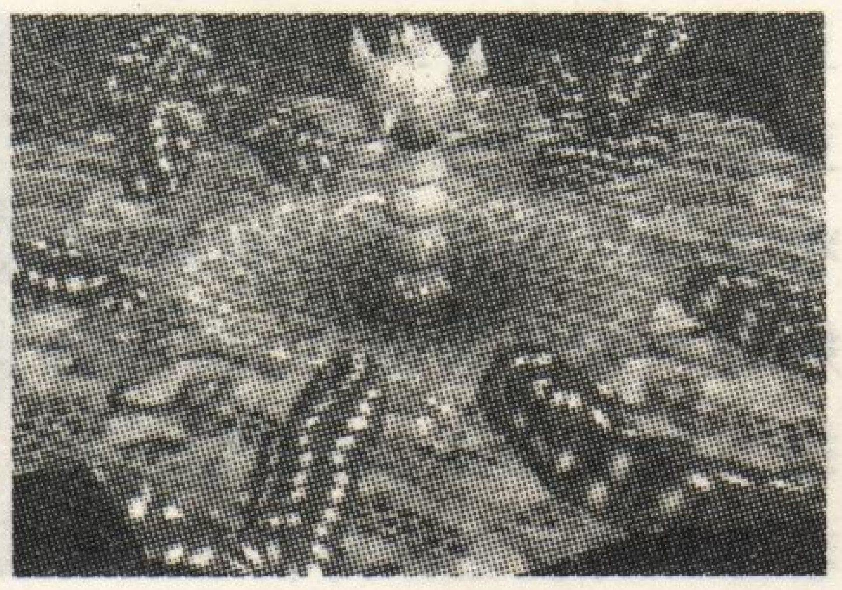


兰多的神官。在三大贤者中,戴林(デーリン)是“安哲罗”历史的专家,达林建议杰斯汀去向他请教。

找到戴林,他讲起可怕的盖亚是靠吸收精灵而成长,致于进入阿兰多的方法只有大贤者多林(ドーリン)才知道。来到位于村子左上角的多林的家,谁想到这位大贤者竟因丢失了头上的角而变成了白痴,打听后得知角可能是在以前的村落中,那里已早被废弃,位置是在现在村子的东南方。



众人赶忙跑到瑞努废村,这是一个巨大的异次元空间,在中心找到 BOSS(ガイアバトラー),打败它后从其后面的宝箱中取得“知识之角(知识のツノ)”。



回去瑞努村多林的家,米露妲先为其擦去鼻涕,然后把角交给了他,大贤者终于恢复了知识,他告诉杰斯汀,阿兰多的钥匙是在吉鲁巴顿神殿中,实际上阿兰多与吉鲁巴顿互有对方的钥匙,只有具备资格,亦即受到召唤的人才能得到。此外,莫基族是与吉鲁巴顿神殿一同降落到地上的,是“安哲罗”文明迄今最古老的民族。吉鲁巴顿神殿的门就位于该城市的中心部,所谓的钥匙则是“知惠之纹章”。



出了多林的家,米露妲表示自己要留下来陪伴爱人,与她告别后众人立刻前往吉鲁巴顿城。

在吉鲁巴顿城的水池边,拉普发现那里果然有着多林曾提起过的“三只眼”(不是佩,也不是鬼眼王!)的图案,可惜因为有水而无法接近。正在发愁时,一名莫基族小孩忽然跑过来问杰斯汀是否就是持有精灵石的冒险者,并说莫基族长老想请他会面。



众人自不晓得这长老究竟是何许人也,不过听多林说莫基族大有来头,其长老想必也不是等闲之辈。来到长老的家,杰斯汀等见到了一个万万想不到会在此时此地出现的人——“兔仔”基多,更出乎人意料的是这个“财迷”竟然是莫基族长老。他将“防きの水”交给杰斯汀,自己也加入到队伍中,带着众人直奔吉鲁巴顿神殿。



水池中的水已不见了,利用“知惠之纹章”四人顺利的进入神殿内部,打败守卫(ブーメラン)之后,在最里面的房间取得了“知识之纹章”。



杰斯汀等正欲离去,却发现巴鲁将军、缪林及玲等率领加拉鲁大军也来到这里,但巴鲁似乎另有要事,带着玲先离开了,只留下缪林带领部下搜索。

先前走过的路已无法再行,所以大家便另寻出口。从断裂的地方跃下,进入地下遗迹第 3 部分。这里有一幅壁画,描绘的是高瑞姆(ゴーレム)守护神殿的传说。

正行间,缪林赶到并发现了杰斯汀,他下令将众人包围,并威胁说如不立刻交出“精灵石”便要强行夺取。杰斯汀不甘示弱,欲上前与缪林一比高下。菲娜上前拦住了两人,这时,遗迹莫名其妙的震动起来。



原来巴鲁正在利用玲光翼人的力量来解开高瑞姆的封印。遗迹逐渐崩塌,加拉普军的士兵来不及逃走,包括缪林在内纷纷落入了无底深渊。基多与拉普一时不慎,也失足跌落下去,苏醒的高瑞姆向所有侵入神殿遗迹的人开始了进攻,他们四处围来。菲娜感到自己身体象是要燃烧起来,口中不断呼唤着姐姐,她似乎同时感受到了姐姐的痛苦,而另一方面玲此时已将使尽全力,巴鲁则站在一旁为将得到无比的力量而得意不已!





危急间,巨大的高瑞姆均被一种神秘的力量所石化,纷纷粉碎,那力量究竟来自何方,难道是菲娜……

待一切平静,杰斯汀发现已只剩下自己一个人,他向地面进发,希望能尽快找到菲娜和其他同伴,谁知最先遇到的竟是缪林大佐,不是冤家不聚头呀,杰斯汀冲上去质问他究竟把菲娜怎样了,这时有士兵走来,缪林让杰斯汀藏到身后的塔内,此举大出杰斯汀意料,真搞不懂



缪林的心里在想些什么。从士兵的口中得知,菲娜已被加拉鲁军抓住,杰斯汀一听急忙乘升降机来至出口处。



远远望去,恰好看到巴鲁正欲登上空中要塞,"虽然没有得到精灵石,不过却又得到了一个光翼人!"巴鲁十分得意,而躺在他脚下的正是菲娜,她始终一动不动,似是处于昏迷中。缪林报告尚有半数以上的加拉鲁士兵没有救出,而巴鲁根本没有理会这一点,下令立刻出发。

"菲娜!"杰斯汀望着空中要塞绝望的叫着,难道就眼睁睁的看着巴鲁把菲娜带走吗?幸好天无绝人之路,失踪了半天的基多与拉普乘一只古怪的飞空兽来到,真是够及时,杰斯汀飞身跃上飞行兽,向空中要塞追去。





在要塞内,巴鲁对刚刚醒来的菲娜道:"古代的光翼人被描绘成四手女性像,你们这样的双生姐妹是否就是代表这一含意呢?""杰斯汀会来打倒你的!"菲娜十分厌恶面前的这位野心家。"杰斯汀?就是那个持有精灵石最后碎片的男子吗?呜,那精灵石迟早都会落入我的手中!"



警报声蓦地响起,原来是加拉鲁军发现了追来的杰斯汀,密集的炮火雨点般射出,飞行兽被击中,杰斯汀等落到了飞船之上。快去找菲娜吧!杰斯汀心急如焚,途经"机关室"时又遇上了变态三人娘,这次三人联手攻击,实力大增,幸好我方三人准备充分,将她们打败后,三人娘依旧照例溜之大吉。

巴鲁的部屋现在已空无一人,沿通路前行间,要塞突然颤抖起来,继而竟从中断为二截,杰斯汀与同伴被隔了开来。看来又是巴鲁的诡计,杰斯汀只好单独行动,进入"秘密通路"(从地上的士兵口中得知机关所在),经舰首通路来到司令室,巴鲁与菲娜正在此处,巴鲁令杰斯汀用精灵石来交换菲娜,"飞船就要坠落了,快快决定吧!"杰斯汀已来不及细想,他将精灵石交给了巴鲁,可还是中了巴鲁的圈套,落入陷阱之中,巴鲁仰天狂笑:"我将获得无限的力量!"





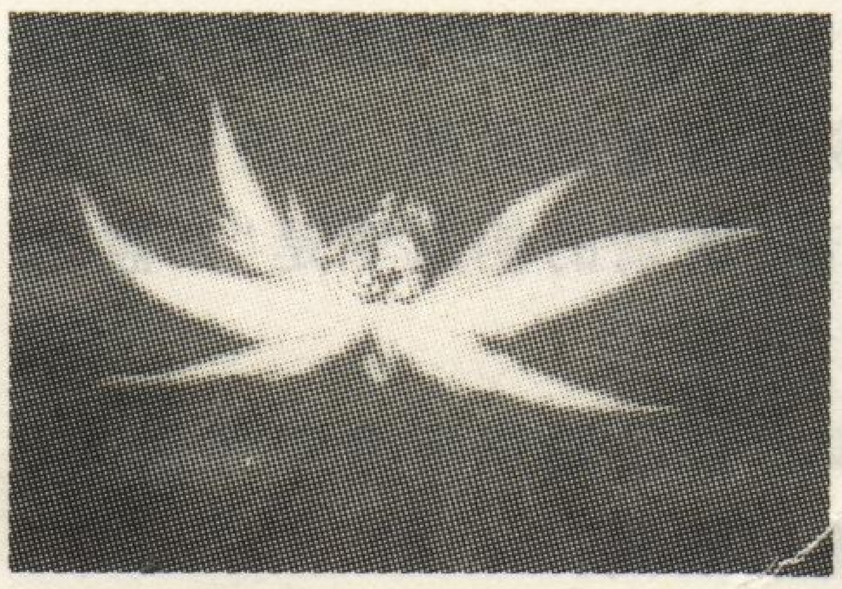
杰斯汀真是命大,他抓住了一根铁管,并缓缓的爬了上来。通过"秘密通路",乘升降机来到脱出舱(脱出カタパルド),巴鲁带着菲娜正欲逃走。杰斯汀冲上前去,"快放开你的脏手!"满怀的怒火终于爆发,几下便将巴鲁打倒在地,杰斯汀扶起菲娜,"我知道你一定会来救我的。"菲娜含笑道。

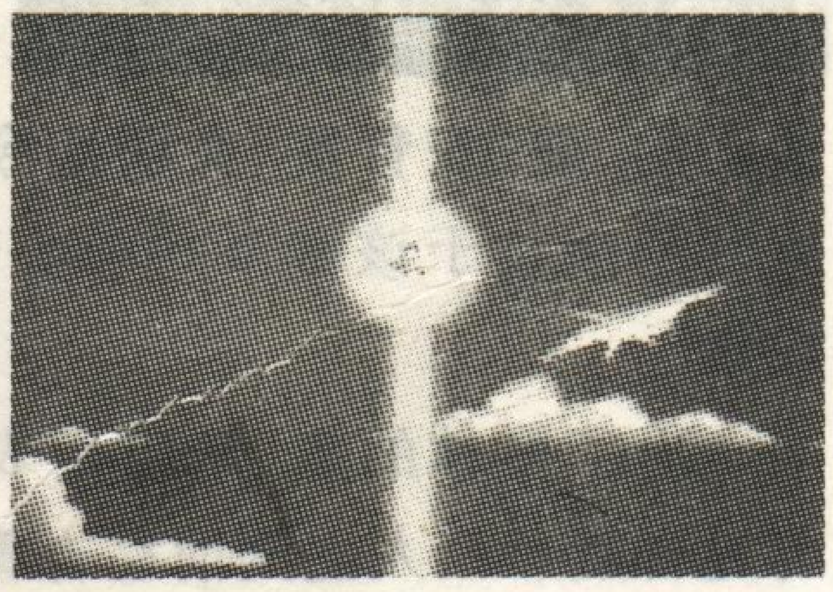
两人正想离开,巴鲁又从地上爬了起来,"让你看看盖亚真正的力量!"巴鲁借助盖亚之力变得无比强横,一下将杰斯汀打落空中要塞。菲娜再次被巴鲁抓住,但菲娜拼力挣脱出来,随杰斯汀向着漆黑的夜空纵身跃下!



"混账,没想到光翼人竟会选择死亡,但我终究还是得到了精灵石,哈哈!"巴鲁的狂笑声被空中要塞坠落时的轰鸣所淹没。

杰斯汀与菲娜急速落下地面,难道就这样一起摔得粉身碎骨吗?两人在空中紧紧拥抱,奇迹发生了,菲娜的背后生出了光翼,一道强光贯穿在天地之间,杰斯汀与菲娜便在这光芒中安然着地!





大睡三天之后,元气终于恢复,菲娜醒了过来,大家为能尽快前往阿兰多商议了一番,最后决定先去瑞努村向贤者请教。



回到瑞努村,先去找那位达林贤者问问看吧,他此时正在米露姐家中。精灵石、光翼人、盖亚,杰斯汀心中已积蓄了无数的疑问,急切的盼望着能前往阿兰多找到答案。达林告知去阿兰多的方法应去向多林询问。

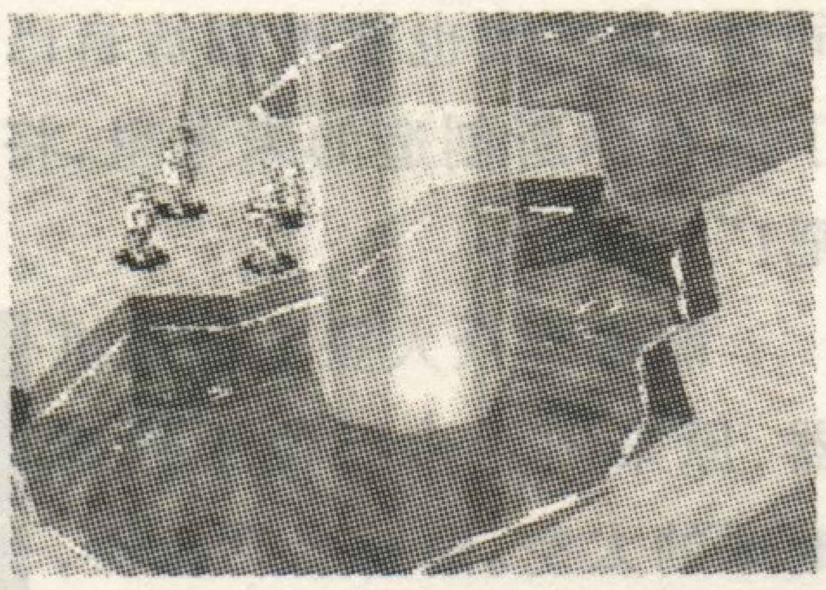
多林指出:"在村的里侧有着进入虹之山的门,那里有美丽的虹之泉水,只要将'知识之纹章'投入泉中,便能去到阿兰多!"

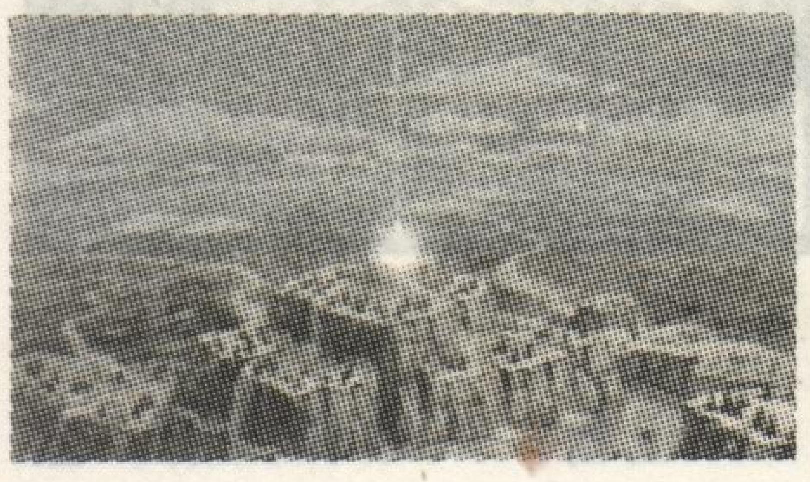




在加拉鲁一方，巴鲁因已拥有精灵石的力量，盖亚的复活已指日可待，缪林和玲来见巴鲁，以“加拉鲁军的大义应是建立理想世界”相责，看来他们已对巴鲁的行径十分不满，可巴鲁却说只要遵从盖亚的意愿就能获得无穷的福音。

杰斯汀等从瑞努村北进入虹之山，在虹之泉边投入了“知识之纹章”，霎时间，光华四射，七彩的霓虹直达天际，前往阿兰多的路开通了。基多一人留了下来，杰斯汀等则踏上了这条想往以久的路！







在阿兰多，杰斯汀一路打败了数位强力的守卫，终于来到礼拜堂中，“我遵守诺言来了，丽蒂，你该告诉我关于‘安哲罗’文明所有的事情了！”杰斯汀急切的叫道，这里有许多与丽蒂一模一样的女子，其实，她们只是些幻影而已，每当与一人交谈完毕，那幻影便会消失，不过从她们的话中，杰斯汀得到了许多有用的情报。



“阿兰多有生命的就剩下丽蒂一人了。在这永远的静寂中，她放弃了生存的希望，在这里她建造了形似城市的地方以及我们！但是这一切都只是幻影而已最终都会消失！”

“两枚纹章有着各自的象征，知惠之纹章在莫基族手中，而知识之纹章则由丽蒂保管，得到智慧的莫基族到地上成为商人，而得到知识的丽蒂则作为历史的见证人而存在着！”

“在传说中，最初精灵将精灵石交给人们，而精灵石与光翼人有着共通的命运。后来，精灵石碎成七块，光翼人也随之消失了！”

“长耳的种族、有角的种族、体型庞大的种族、行动迅速的种族，凡间有着各种种族，世界就是这样由不同的种族共存共荣，有着不同外表的人类也在一起生活着！”

“本来精灵石只有和光翼人一起才可发挥作用，但光翼人对精灵石过份的依赖，终于导致了其分裂的结果，而进一步更形成了盖亚。盖亚就是反映人的欲望与恶意的镜了！”

“这里是安哲罗文明的记忆保管所，而丽蒂则是从遥远的时代便一直守护阿兰多的记忆保管者！丽蒂的父亲当初曾说这个孩子有着一双悲伤的眼睛，但究竟为何如此他也说不明白，从丽蒂伤心的脸上也看不出任何东西！”

“持有欲望和恶意，会令精灵石形成最终的盖亚，它靠吸收精灵而成长，这就是盖亚的性质，盖亚从单体开始成长，直至吸收世上所有的精灵为止。而被夺去精灵的世界其姿态将会改变，成为‘死的世界’！”

“光翼人经常是一对双生子，她们虽身体各异，但却有着共同的心。要想知道更多的东西，便请进入教王之间向丽蒂本人请教吧！”



和所有的幻影对话后，杰斯汀终于可以进入教王之间，而一直指引他的丽蒂便在这间屋内。

“丽蒂，现在是真正的丽蒂吗？”杰斯汀问道。

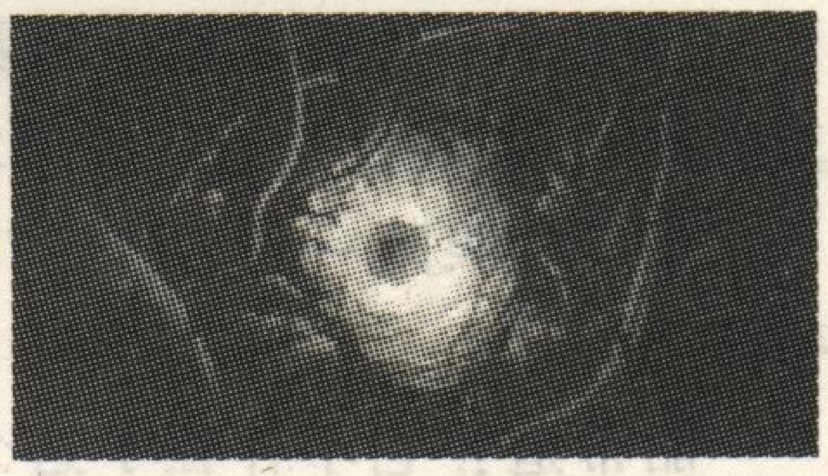
“欢迎来到阿兰多，被召唤的人们！杰斯汀你可以得到更多的答案了！”

“丽蒂，我们曾约定过，你就将关于安哲罗的所有事情都告诉我吧！”

“希望得到答案的人，告诉你一切是我的使命，我将尽我的所知解答你心中的疑问。”丽蒂顿了顿，接着道，“我所继承的是古代安哲罗的众多记忆，同时也继承了丽蒂这一称号……”

优美的安哲文明又一次呈现在杰斯汀眼前，伴着这奇幻的景象丽蒂讲述了安哲罗的传说。“在遥远的过去，光翼人利用精灵石创造了空前的文明，随着岁月流逝，人们越来越依赖精灵石的力量，渐渐失去了本来的心，迷失的人们用恶意及欲望使盖亚诞生，于是就在安哲罗文明繁荣到达顶峰时，尝到了自己种下的恶果，一切都毁于一旦，精灵石破裂，而光翼人也不知所踪！”

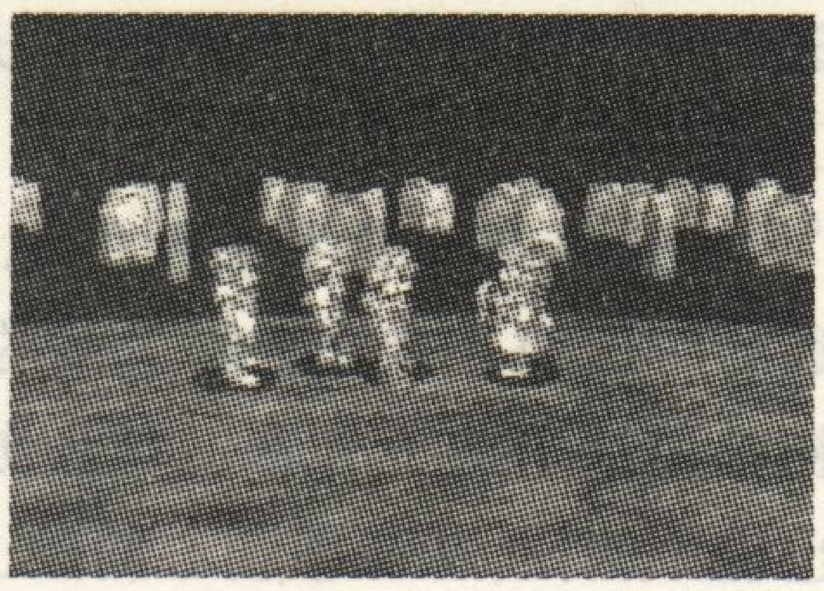




安哲罗文明的幻像消失后，众人又似乎置身于一片坟墓的边缘。

丽蒂道：“精灵石的光是反映人心的镜子，杰斯汀，你的精灵石也同样向我传达着你的心！让我们来看着那里吧——”

丽蒂把目光投向那片坟墓,“那些是记忆的石板,就如同精灵石会反映人类的心一样,石板也反映着代代丽蒂的命运。红色的石板代表幸福,青色的石板则代表悲伤。是的,那可以说就是丽蒂的心呀!”



菲娜道:“几乎都是青色的石板呀!”

丽蒂道:“自从盖亚使安哲罗的世界毁灭,光翼人为生命的努力也停止下来,从那以后,红色的石板再也没有出现过!”

杰斯汀问道:“丽蒂,那你的石板是什么颜色呢?”

“我的石板现在还没有颜色,但它也许正渐渐被染成青色!”

菲娜惊呼:“是悲伤的石板!可为什么呢?”

丽蒂道:“借助精灵石的力量,盖亚将成为再度毁灭世界的原因!”

杰斯汀道:“是吗?巴鲁那家伙利用精灵石就是为了这一目的呀,但空中要塞爆炸,精灵石已被烧毁,盖亚的复活被阻止了!”

丽蒂摇头道:“不,精灵石是绝对不会烧毁的,而且精灵石已再度成为一体,毁灭之日不远了!”

杰斯汀几乎不相信自己的耳:“什么?巴鲁还活着吗?”

丽蒂哀叹道:“当精灵石结成一体,究极的盖亚便会出现,安哲罗悲伤的神话即将重演!”

回到教王之间,菲娜问道:“丽蒂,盖亚的复活一定要阻止,我与姐姐的存在便是为了这一使命吗?”

丽蒂道:“是的,的确是这样。”

杰斯汀道:“等等,丽蒂,难道和神话一样,玲与菲娜都要死去吗?!我绝不让这样的事情发生,就没有其他可打倒盖亚的方法吗?莫非这就是一切的回答?”

丽蒂道:“阿兰多所有的过去我已都讲过了,只不过未来并不只延着一个方向发展。”

杰斯汀道:“未来并非只有一个?那我该怎么办才好呢?我所寻求的一切的答案就仅此而已了吗?”

丽蒂道:“你可求助于精灵的力量,但只有‘体现世界真理的人’才能打开通往精灵之圣地的门!”

杰斯汀眼睛一亮,问道:“精灵之圣地,它到底在哪?丽蒂。”

丽蒂道:“它不存在于这个世界,但又无所不在,传说便是如此,不过你或许能够找到也说不定。”

杰斯汀道:“刚才听你所说,未来并非已经确定,那么你的未来又怎样呢?”

丽蒂道:“我石板的颜色并不是由我来决定,而是由我生存的这个时代来决定!”

杰斯汀激动地道:“不,不是那样!丽蒂生存的时代不能决定石板的颜色,时代也是会改变的!未来不是由他人来掌握,人活着就是要创造自己的未来!”



丽蒂似有所悟,喃喃道:“创造未来……”

杰斯汀斩钉截铁的道:“就是这样,就要从这里去创造未来,一起去吧,丽蒂,你也要创造自己的未来呀!”

丽蒂道:“我是掌管历史的人,在看到你们创造未来的同时,或许我也能够创造自己的未来。明白了,杰斯汀!为了能在你所创造的未来里,将我的石板染成红色,我们走吧!”

丽蒂带众人登上传送机器,原来阿兰多已位于远离地球的太空。丽蒂启动机器,霎时间,阿兰多被远远抛在了背后,飞行器如陨星般飞快地坠向地球!





巴鲁一人站在窗前,“盖亚已将苏醒,世界很快就是我的了!”他狂笑道。

这时,缪林率领几名士兵走进室来,“加拉鲁军已在我的指挥下,我命令你中止计划,重新处置精灵石和盖亚。父亲,不,巴鲁,把精灵石交出来!”

“你阻止不了人类究极的进化形态——盖亚,毕竟你流着亚人的血而无法理解这种进化,一切都是为了盖亚的存在,包括你、我,还有这大地在内!”巴鲁疯狂的道。

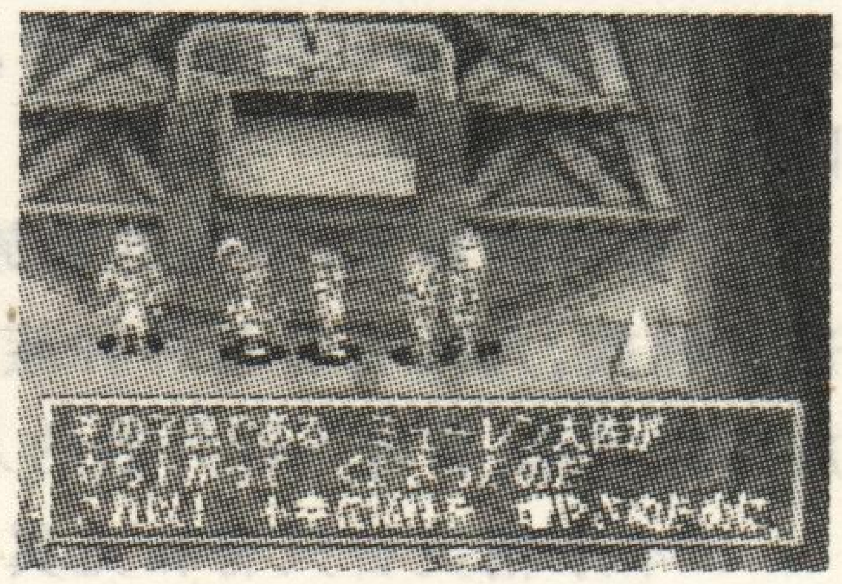
缪林喝道:“觉悟吧!巴鲁。”

巴鲁冷笑道:“你不过是蝼蚁而已,想要打倒我吗?哈哈!”

缪林竟豪不退让:“那就让你尝一尝我宝剑的力量!”

杰斯汀等着陆的地方正是萨巴那原野东部,丽蒂感觉到从鲁塞特(ルゼット)山脉方向传来盖亚的气息,于是众人便立刻出发。

越过鲁塞特山脉,即可来到巴拉鲁军的军事要塞。

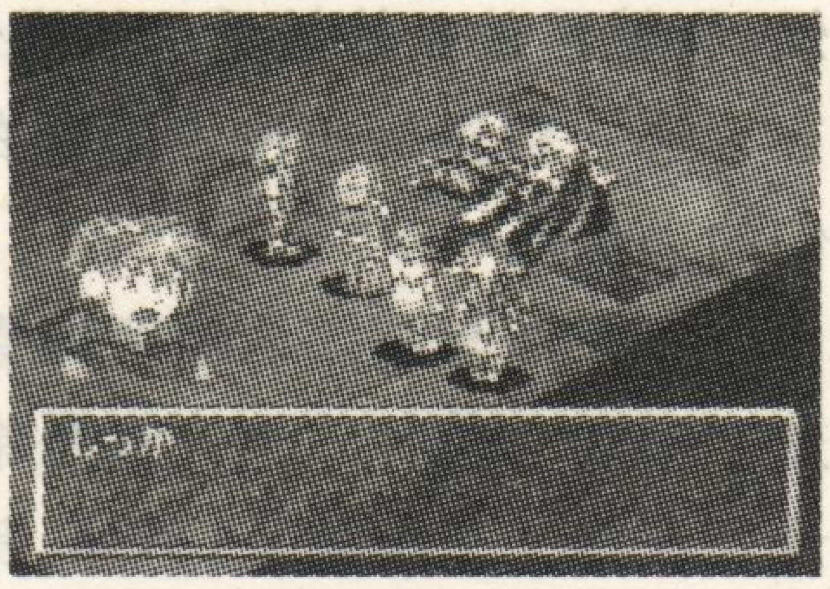


在这里并没有发生想象中的恶战,一直以来刀枪相见的加拉鲁军似乎已然全无恶意,从士兵口中得知缪林

逮捕了巴鲁,这么说一切已在控制中了?



杰斯汀来到作战室,发现一名士兵倒在地上已奄奄一息,毕竟还是出事了,他拼尽最后的力量告诉众人屋角的天使像可打开暗门进人秘密地下道。如他所言,杰斯汀等打开暗门,这里的事变化得太突然了,而加拉鲁军的首领偏偏都不见了踪影,缪林和玲到底去了哪里?



在秘密地下道内,杰斯汀发现了身受重伤的缪林,玲则守护在他的身边!巴鲁看来已逃走了,缪林拜托杰斯汀一定要阻止巴鲁的计划。

众人冲入地下铁道遗迹,来到“卵体之间”。巴鲁正在此处,他的背后则是已将进化完成的盖亚。巴鲁自恃有从盖亚处得到的力量想将杰斯汀打倒,可惜事与愿违,自己反而惨遭失败。

虽然打败了巴鲁,但已来不及阻止盖亚,它终于从沉睡中醒来,并以其恐怖的力量开始破坏。





这时,玲赶到了,她以自己光翼人的力量形成了结界,并带众人逃脱出来。



大家暂时来到加拉鲁军的战舰上,看来只有相互协助以应付目前的困境了。缪林将菲娜任命为少尉,并制定了一套作战计划。他准备先以鲁塞特山脉为营,然后利用汇集了古代文明和加拉鲁军高科技的蒸汽炮打碎藏在盖亚体内的精灵石!在司令室内,他向众人表示自己的计划需要光翼人的力量,即要玲和菲娜相助!

菲娜暂时离队,杰斯汀等走出战舰,来到临时设置的野战营地(野战キャンプ)中。在士官室(士官テント)内会合了菲娜后,便可去作战司令室见玲。玲告诉大家缪林正不眠不休的指挥军队以拯救世界,但粉碎精灵石一定要有光翼人的力量才行,玲表示一定会尽自己的力量去帮助缪林。另外,杰斯汀得知盖亚会首先以鲁巴顿为目标开始进攻,而加拉鲁军的计划中并没有包括拯救吉鲁巴顿的市民,杰斯汀对此感到十分气愤和不解,但玲却坚持认为缪林的决定是对的。看来彼此都无法说服对方了,杰斯汀与同伴决定前往吉鲁巴顿,凭自己的力量来对抗盖亚。临行前,玲的话语中流露出深深的悲伤,她为自己身为光翼人的命运而困惑、迷茫。光翼对她而言究竟意味着什么呢?她愁怅的告诉众人:“缪林大佐曾赞美我背上那对有着红光的翅膀,那时是大佐的话救了我,现在要轮到我来为他做些事了!”





来到吉鲁巴顿,这里一片死寂,杰斯汀等停住脚步,预感到危险已然临近,果然,盖亚巨大的触手越过沙漠,直袭本城,刹时间风云变色,触手所过之处化为一片废墟。远处传来一阵呼救声,杰斯汀忙寻声赶去救下了正被怪物围攻的村民。这时,玲也来到吉鲁巴顿,她告诉菲娜作战时间已定为今日 14:00,代号 01025,作战名为“大地に満つるその”,届时两人要到军事要塞“J”第 3 号炮塔前待命!杰斯汀见玲对村民的危险境遇熟视无睹而十分愤慨:“看看这些吧,你该清醒了,玲!”

远处又有求救声,杰斯汀顾不得再理会玲,又向村民被困的地方赶去。虽然他们将怪物打倒,但残留在地上的怪物碎片竟然重新聚集起来成为盖亚战士并从众人背后袭来,幸好玲及时赶到用光翼人之力将其消灭。“要打倒盖亚,就必须要有为战斗而持有光翼的我们,也就是光翼人,菲娜,难道你还不明白,我们存在的理由就是为了要与盖亚战斗呀!”



姐姐的话以及眼前的一切令菲娜一时说不出话来。

杰斯汀叫道:“等等,玲,你对街上的人们难道无动于衷吗?虽然我们不懂缪林的作战计划,但如果连吉鲁巴顿也救不了的话又怎么救得了世界呢?如果听任人们牺牲再说这是没有办法的事情,那不是和骗人一样吗?!”

“不,不是,缪林只是想利用剩下的时间……”还没等玲的话说完,一支盖亚触手袭来,玲措不及防,被打昏在地。

现在城中唯一安全的地方似乎只有莫基族的住所了,众人将受伤的玲送至此处。

“盖亚被打倒又会复活,它下一步会怎样呢?”杰斯汀也有些担忧了。

“玲说没有光翼人的力量就无法打倒盖亚,我看正是

如此！”丽蒂道。



菲娜道：“可我没有姐姐那样的力量呀！”

村民们此时极为惊慌，有人提出还是尽早逃命为上。杰斯汀大声道：“大家等一等，不要急着逃走，如果什么都没做便逃避的话，那是最差劲的做法了！这条街就交给我们来保护吧，我们一定会帮助你们，而且大家也绝对不要放弃呀！”

以前曾见过的那个莫基族小孩西托跑了进来，她见众人没事象是松了一口气，从她口中得知现在基多恰巧不在城中，而且外面怪物的数量正在逐渐增多。天色昏暗下来，整个城市似乎都在颤栗！



丽蒂担忧的道：“对盖亚不使用光翼人的力量，不管打倒它多少次，它都会复活！”

菲娜喃喃的道：“光翼人的力量！?难道真如姐姐所说，光翼人的翅膀是为了战斗而生吗?我们真是为战斗而存在吗?我如何才能使出比姐姐还强的力量呢?”

杰斯汀见菲娜如此，不禁十分担心，可一时却无法宽慰她。

菲娜的目光渐渐平静下来，语气也变得格外坚定。“不，不是为了战斗，我是为了守护杰斯汀和姐姐，为了守护大家呀！”说着，她背后那对蝶翅般的光翼再度出现，那光辉令菲娜显得更加美丽！

“菲娜，在你的身体内已经有新的力量萌芽了！是的，这是关怀的力量，是曾在古代为封印盖亚而由光翼人使出的不可思议的力量。然而，为释放这种力量，还有许多你必须学会的东西！”丽蒂道。

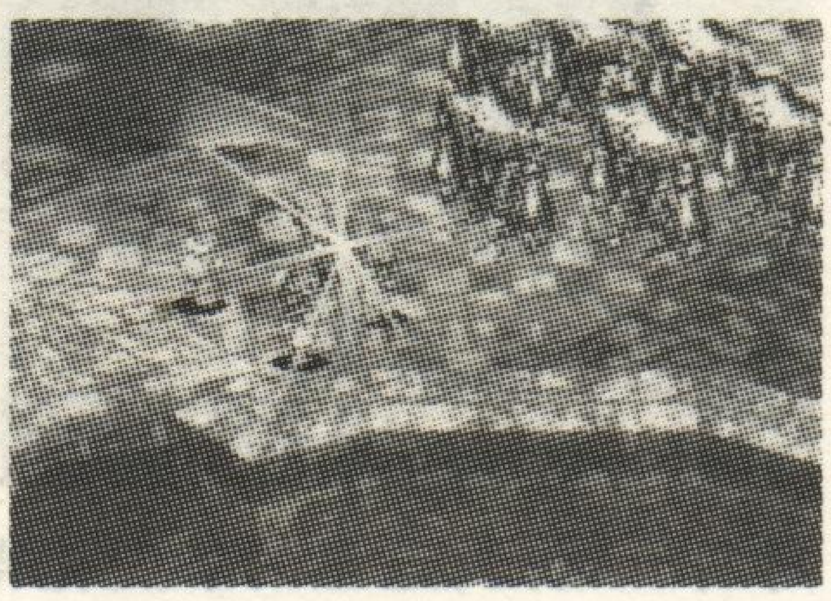
“关怀的力量?”菲娜开始有些明白了。

众人来到莫基族聚居地的出口，盖亚战士也已攻至此处，杰斯汀等冲上去很快将其消灭，但更多的盖亚战士出现，难道它们真是杀之不绝吗?



杰斯汀咬紧牙关，喝道：“不要退，只要我们还活着就要守护生存下来的人民！”

菲娜道：“杰斯汀，现在与我同在的是强大的‘关怀之力’，为了守护大家，我们绝不要输给盖亚呀！”



“菲娜……”杰斯汀望向菲娜，在这片刻的对视中，两个人似乎可以触摸到对方的心，感受到彼此强烈而炽热的感情。光，微绿但却耀目的光在杰斯汀和菲娜之间产生，从一点膨胀至笼罩了整个城市，盖亚战士霎时间灰飞烟灭，就连盖亚的触手也暂时停止了活动。

这一切正好被刚刚苏醒的玲看到。“杰斯汀！菲娜！你们的力量是……”

杰斯汀与菲娜从短暂的昏迷中醒来，玲走到他们身边道：“菲娜，杰斯汀，也许我是错的，要放弃这个城市的作战计划被你完全推翻了！另外，我也想感谢你们，是你们的行动指示了我将要走的路！”

远处传来加拉鲁军集合的哨声，玲与众人告别：“我回大佐那里去了，再见，菲娜，再见，杰斯汀！”她显得很平静，很坚定，似是已决定了什么。

这里短时间内看来已没有危险，杰斯汀等便先到城中仅有的账蓬内休息。

加拉鲁军的营地。

玲独自一人坐在桌旁想着心事。缪林走了进来，“为什么只有你一个人回来，你的任务是说服菲娜参加作战！”他用严厉的语气说道。

玲抬起头，“我们真的没错吗?光翼人之力没有制止盖亚，但在吉鲁巴顿我却见到了更加强大的力量，那是为了拯救世界而由杰斯汀和菲娜产生的！”

缪林根本没有理会玲的质问，他固执的决定仍照原计划行事，作战时间改为明日。

“还不明白吗?缪林！”玲的语气近乎哀求。

“不明白的是你，没有追寻什么梦想的时间了，必须按照我们的计划，别无他途。我们每个人都罪孽深重，这世界本就充满了罪恶，玲，你背上那光翼人的翅膀也是罪的象征呀！”

“罪的象征?”玲反复思忖着这句话中的含意。



“把力量给我吧，你的和菲娜的力量！”缪林的语气缓和下来。

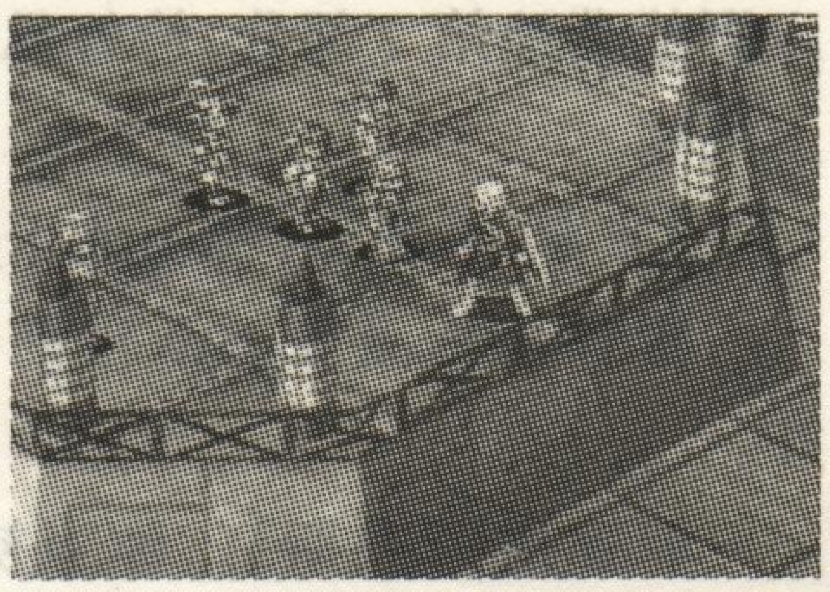
“我明白了，一切和原计划一样。”玲低声道。

“这才是我的副官呀！”缪林赞许的道，可他却没有留意在玲的眼神之后还隐藏着更为深沉的悲哀。

菲娜也在想着自己因生为光翼人而拥有的这种力量，在她心中仍存在极多的疑问和不安。杰斯汀也很无奈，这个无忧无虑，天不怕地不怕的少年近来似乎已遇到了太多无法解决的难题。这时，拉普来到，原来他发现加拉鲁军正在向东移动。

杰斯汀与菲娜很为玲担忧，于是便启程前往鲁塞特山脉。当众人进入山脉东部，已可感觉到盖亚的波动。

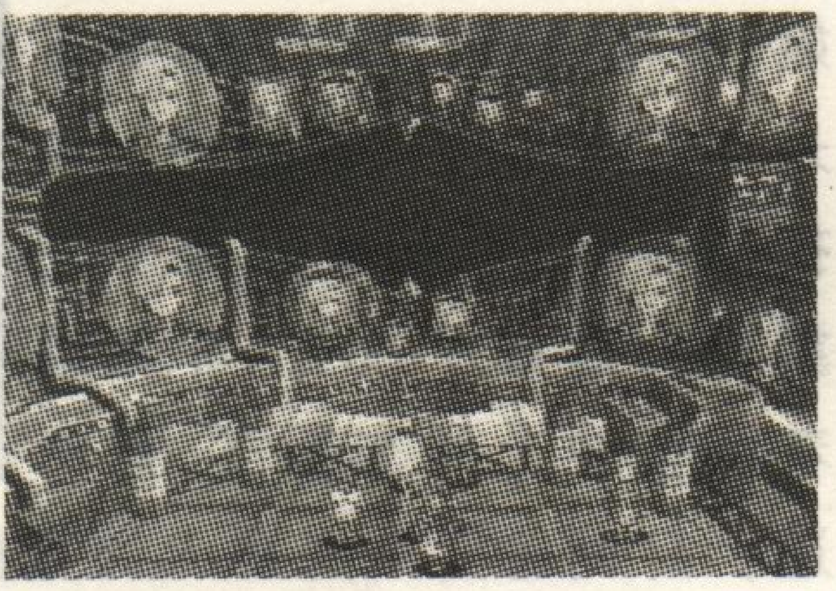
此时，缪林的手下报告说盖来已进入第二形态。“全部进入战斗状态！”缪林命令道。又有士兵来报：“玲中尉一人先到炮台去了！”缪林一惊，一丝不详的预感浮上心头。



杰斯汀等来到军事要塞中，在控制室找到缪林。此时，缪林仍然在为还没有能和玲联系上而焦燥不安，玲一个人去炮台究竟想干什么呢？

屏幕突然亮了，一个接着一个，那上面出现的是玲的面庞。“这里已在我的控制之下！”她用平静的声音说道。

“你在哪儿？回来，快回来，玲！”缪林叫道。



“你在那吗？菲娜，杰斯汀，我能感觉到你们。我想要说的是过于依赖光翼人的力量将会使悲剧重演，我来到这里就是为了要阻止你们的作战。能够拯救世界的不是菲娜，也不是我，而是你呀，杰斯汀！你的力量虽然还不成熟，但却让我感到了人类真正的希望，那是人类真正能超越盖亚的地方！”

缪林双手紧紧抓住面前的铁栏，道：“玲，把你从光翼的痛苦中解救出来，那才是我的愿望呀！”

玲的悲怆的声音在军事基地上空回荡，所有人都在仔细聆听。



“世界上的人们，不要再让过去的悲伤重复，要沿着新的道路前进，去创造一个纯洁的世界。杰斯汀，只有你才是能够解开悲剧之锁的人！”

杰斯汀纵声叫道：“可我该怎么办呢？”

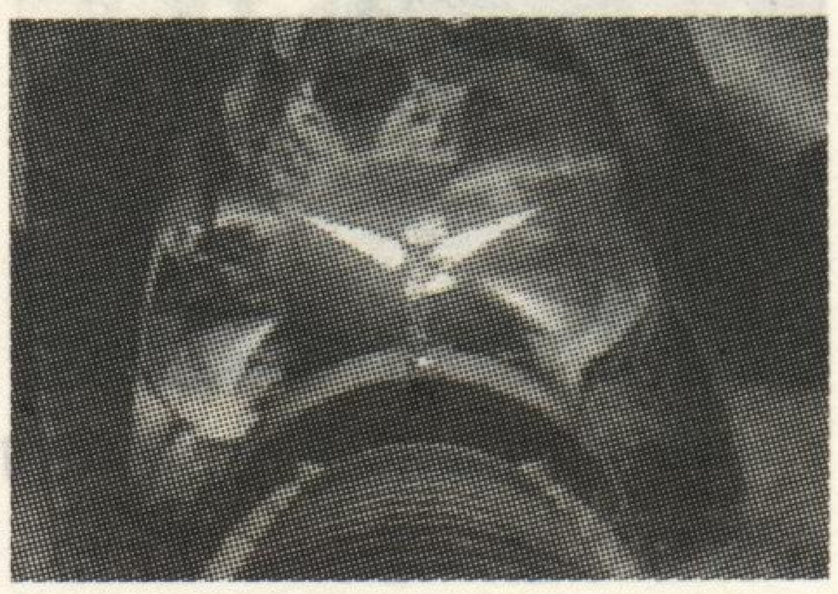
玲没有回答，她的心被另一种感情所充溢，“缪林，请听我最后的一句话——我……比任何人……都……爱你！”

“玲！”缪林撕心裂肺般的叫着。

空气异常的沉重，玲那用尽全部情感甚至生命的活语，使每个人震憾不已！

杰斯汀很快反应过来，飞快的向机关炮控制室跑去，他冲上平台，可惜已然来迟了！

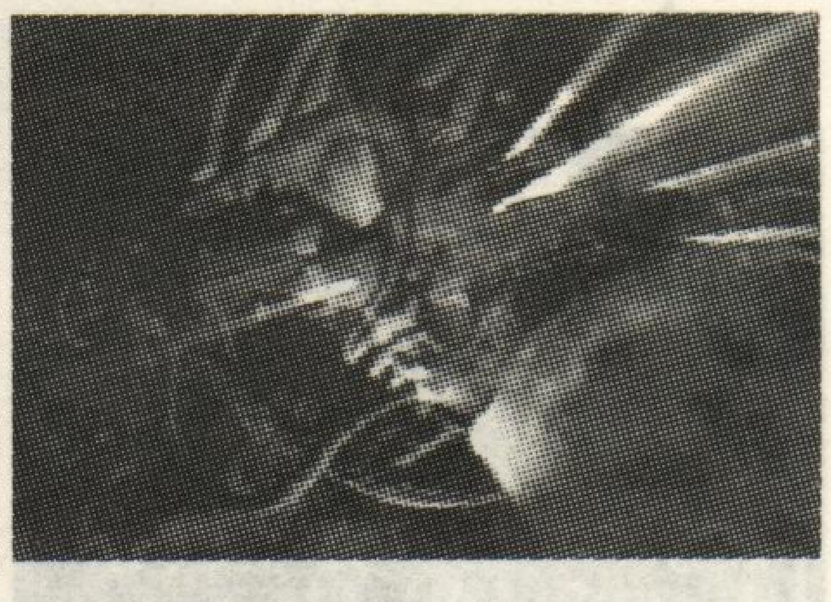
玲站在蒸汽炮的炮塔上，伸展出她的双翼，那翅膀在黑夜中闪动着幽艳的红光。



蒸汽炮射出第一发炮弹，但根本奈何不了盖西，玲所站立的那门炮徐徐降下，对准了盖亚的头部。在那血盆般的大口前，玲更显纤弱，她静静的站着，像是在祈祷什么，不是为了她自己，而是为了所有她所深爱的人们！盖亚将蒸汽炮和玲一齐吞入口中，一声沉闷的炸响，玲以光翼之力在盖亚体内发动了蒸汽炮。

一切在浓烟烈火中归于沉寂，玲与来袭的盖亚同归于尽，但仍未能彻底解决盖亚的本体！





风很大，杰斯汀等已回到吉鲁巴顿，与帐蓬外的拉普和丽蒂交谈，丽蒂告知：“玲的死并未能改变事实，能够摆脱命运之轮的只有杰斯汀和菲娜，你们两人坚强的意志说不定可以改变未来！现在，菲娜十分消沉，她正需要你杰斯汀的支持！”



这时，缪林快步走来，急匆匆的道：“菲娜在这里吗？我有话和她说。”

“混帐，你见菲娜干什么，你对这件事要负有责任！”杰斯汀愤怒的道。

“没时间了，杰斯汀！”缪林道。

“玲已死了，难道你还要害死菲娜吗？菲娜现在不想见任何人！”

“不要用这种口气和我讲话，玲与菲娜生为光翼人的痛苦，你能理解吗？那对翅膀有多重，你又能体会到吗？在责备他人的行动前，你应为自己的无力而感到羞耻！”缪林推开杰斯汀，往直走入帐蓬之中。

杰斯汀追了进去，正好听到缪林在对菲娜说道：要进入盖亚体内将其力量之源——精灵石破坏才可彻底将其消灭，为此我需要你的力量！”

菲娜道：“我也会象神话中所讲述的那样死去吗？就和我们当初见到的壁画相同！？”

杰斯汀冲上前去，大声道：“玲说未来并非只有一个，我们可以走新的道路！”



缪林喝道：“可新的道路是什么呢？你指给我看！”

杰斯汀一时无言以对。

缪林又道：“说不出了吧，所以我只能选择战斗，只有战斗才能开创道路。”

听到两人的争论，菲娜的心乱极了，她让缪林先走，自己要好好想一想。

缪林转过身，沉声道：“现在的时间是用玲的死才换来的，请你们不要忘记这一点！”说毕便离开了。

帐蓬中留下内心充满了矛盾的菲娜，她问杰斯汀新的道路究竟何在，但这个问题也正是使杰斯汀感到迷茫的。“到底该怎么做呢？难道不能不去死吗？如果死的话……”菲娜 陷入更深的痛苦之中。



杰斯汀垂头丧气的走出帐蓬，他不禁想起已死去的玲，“告诉我，玲，我该怎么做？”这时，莫基族的那个小孩西托又跑来找杰斯汀，“红毛的冒险者（为什么总不叫名字呢？），怎么一幅无精打彩的样子，这样的脸女孩子可不会喜欢哟！”杰斯汀被她的话逗得笑了起来，他问道：“基多出外做生意回来了没有？我正有事向他请教。”

西托：“长老已经回来了，并且他还有事要和你讲。”

杰斯汀等火速来到莫基族聚居地基多的家中，基多看来已等候多时了。杰斯汀道：“请你教我，基多！如何才能不令菲娜 死也可拯救世界呢？玲的话究竟是什么意思，她所说的我拥有的力量又是什么？”



基多：“杰斯汀，盖亚还没有死，我们仍在困境中呀，你不是一直在各种考验中一个人独立应付吗？这种时候可是需要支持的呀！”

杰斯汀：“支持？”

基多：“连这样的事都不明白吗？人在为他人而战时会比为自己而战使出更大的力量，尤其是在为自己最重要的人而战时更会将力量发挥到极限！”

杰斯汀：“最重要的人……对呀……菲娜……”

基多：“对啦，你总算明白了，现在你还无所适从吗？你与菲娜合力一定会做到一些事，就象当初拯救吉鲁巴顿一样。”

杰斯汀眼睛一亮：“是呀，不仅是我，还要与菲娜一起！谢谢，基多，我再去和菲娜谈谈！”

杰斯汀兴冲冲的赶回菲娜休息的帐蓬，可菲娜已不在了，只留下当初在戴托村杰斯汀让与菲娜的那只“勇者之腕轮”。看来菲娜已下定决心去找缪林了，必须尽快拦住她，杰斯汀等急忙赶往“野战营地”。



在营地内并没找到缪林和菲娜，从士官室门前的士兵处得知他们二人已一同去飞空战舰处了。从北侧的入口进入野战营地第 2 部分，恰好见到菲娜跟在缪林身后正欲登上战舰。

“菲娜，不要去，我会阻止盖亚的！”杰斯汀叫道。

缪林也很佩服杰斯汀的执着，但他仍无法相信杰斯汀。

菲娜道：“杰斯汀，你当初为了我而把精灵石交给巴鲁，对此我很高兴，但盖亚会杀死很多的人，姐姐已不在了，现在轮到我来守护这世界。”说着转身走向舱门。



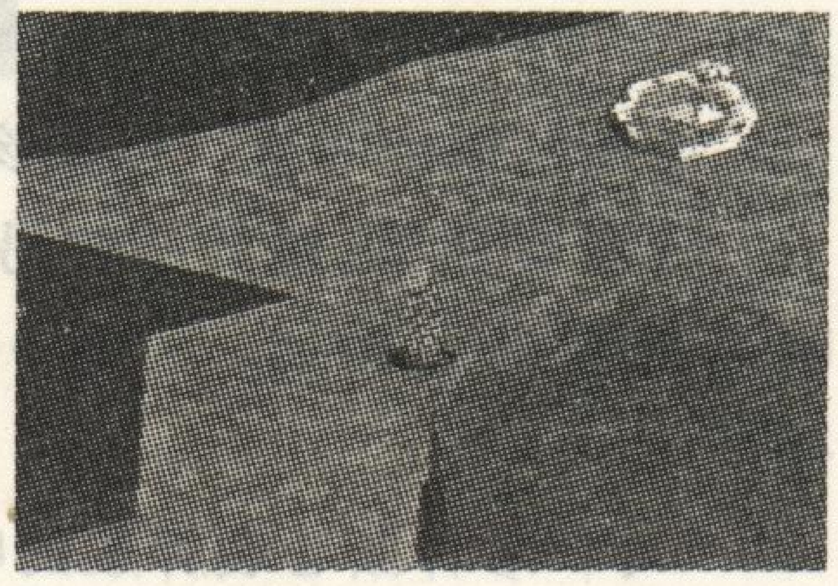
杰斯汀叫道：“等等，菲娜，将精灵石交给巴鲁，那不是你的责任呀！”他想冲上去拉住菲娜，但却被菲娜以光翼之力打昏了过去。菲娜望着倒在地上的杰斯汀，低声道：“打倒盖亚是光翼人的义务，杰斯……杰斯汀……，别忘了我！”

飞船载着缪林和菲那起飞了，醒来的杰斯汀呆呆的望着他们远去的方向，一种失落感蓦地涌上心头。

在道口，等在那里的拉普和丽蒂见杰斯汀没能留住菲娜，均十分失望，拉普更为杰斯汀的萎靡不振而气恼，竟一人先走了。丽蒂道：“杰斯汀，我们不是约定过要在你所创造的未来中将我的石板染成红色吗？”杰斯汀无言，“我也要回阿兰多去了，回到那永远的时间中去等待！”丽蒂也走了。



孤伶伶的杰斯汀回到野战营地的第 1 部分，这时下起了大雨，雨水无情的打在他的身上，而此时他的心便如同那乌云四合的天空一样。



加拉鲁正在撤退，变态三人娘的装甲车行过杰斯汀身前的时候停了下来。莎琪道：“杰斯汀，看来现在你已经没



有用处了!不过,按照缪林大佐的命令,我们好象也没用了!"米奥道:"缪林命令将不参加特攻作战的士兵送回家乡。"莎琪道:"本来我们也要参加作战,但缪林却说'剩下的兵士就拜托你们了',于是……"米奥道:"加拉鲁军已经解散,我们可能已不会有再次相见的机会了!"娜娜道:"杰斯汀,要命的话就快逃吧!毕竟还是性命要紧呀。"莎琪这时叫道:"出发!回到麦西娜(メッシナ)大陆去!"

她们走了,杰斯汀伫立在雨中,"我该去哪里呢?"他的脑海里一片空白,茫然中来到萨巴那原野。沉重的心情以及过度的疲劳使杰斯汀快要崩溃了,他脚下一软,一跤跌倒在泥泞中。

"我作为冒险者似乎已是很遥远的事了!"一只乌鸦飞来,落在杰斯汀身旁,"你也和我一样无处可去吗?"乌鸦发出"盖亚、盖亚"的叫声,然后便飞走了。



杰斯汀站起身,"我还想要守护世界,用自己的力量去改变时代、创造未来,从翻越世界之果到前往阿兰多,一切都做得很好,可现在我却连自己最喜欢的女孩都保护不了!"

"玲……,你所说的新的道路在哪里呀?"

这时几只小小的光点在雨中飞过,并发出轻微的鸣叫声。"是精灵,它们是在呼唤我吗?那,那是吉鲁巴顿的方向……对,还有基多,他说不定会告诉我些什么!"想到这里杰斯汀似乎又恢复了力量,大步向吉鲁巴顿走去。

在城内的一处平台上,杰斯汀找到了基多,他正将自己赚得的钱捐献出来,以重建城市,原来这家伙并不是财迷,他所做的一切都是有目的的!

杰斯汀走上台去,问基多道:"我能为这里做些什么呢?告诉我,基多!"

"杰斯汀你可不是做这些事的人呀。"。

杰斯汀失望的道:"看来连你也放弃我了,基多!"

"放弃?你知道,杰斯汀,我们莫基族从来不放弃任何东西。即使是人们认为无价值的物品,那里面也会有精灵栖息,这就要看我们如何去利用它!"



杰斯汀急切的道:"拜托了,基多,快请你告诉我!"

"想想吧,杰斯汀,你现在看到的是什么?"

空中又有那熟悉的精灵飞来,它们在杰斯汀头顶盘旋飞舞。

"是精灵吗?"

"在神话时代,精灵就是这样与人类生活在一起,直到盖亚将人的心打碎。长久以来,从未出现过想将那破碎的心重新弥合的人,而那个人正是你呀,杰斯汀!"



"可是,救了吉鲁巴顿的是菲娜,制止盖亚的是玲,进行最后之战的是缪林,我,我什么也没有做!"

"杰斯汀,你不一向自认为是英雄吗?你的力量到哪儿去了?"

"可只剩下我一个人……!"

"杰斯汀!"有人在台下叫道,那声音是——丝!不,不光是她,还有拉普、丽蒂、加顿和米露妲,所有曾出生入死、共同奋斗的同伴都已来到。

"还说是一个人吗?不光是他们,还有你在世界各地结识的所有人,你所播下的种子已结出果实了。杰斯汀,用你的力量去拯救世界吧,这才是你应做的工作!"



"还等什么?杰斯汀,快去帮助菲娜吧?"丝催促道。

拉普:"还记得我们在石之森的经历吗?"

丽蒂:"我会在我的石板上记下这一切!"

杰斯汀:"我们的力量合在一起,一切都变得简单了,精灵们,指引我应走的道路吧!"

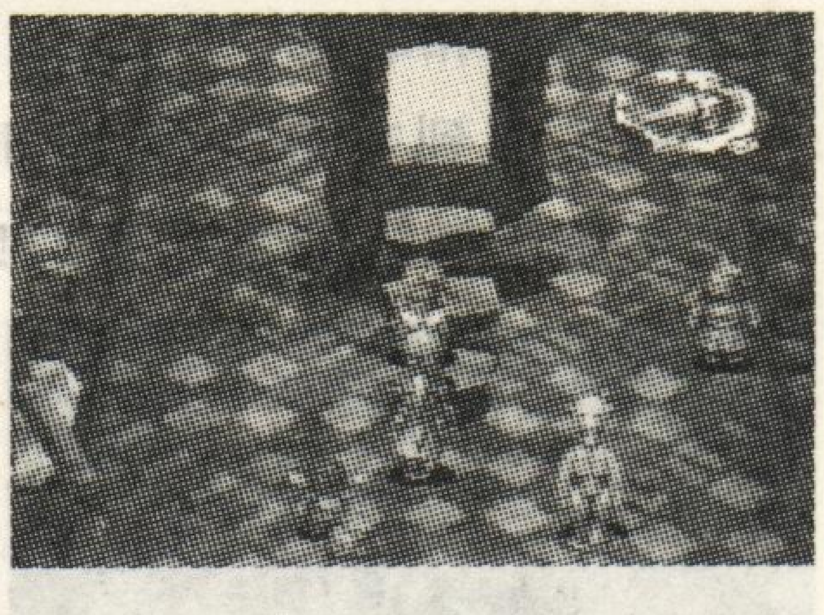
精灵向着同一方向飞去,在圣洁的光芒中出现了一扇门。

"那,那是……?"

"那就是精灵的门,杰斯汀!这扇门只在安哲罗文明初期向体现真理的人敞开,现在它为你而再度出现,精灵们已经承认你了,圣地在召唤你,去创造一个崭新的世界吧!"丽蒂道。

"精灵……已经承认我了……?"

"对,它们已承认你为新的精灵石的所有者,去吧,杰斯汀,去到精灵的圣地,在那里有你所想知道的答案,和精灵的力量。"



与其余同伴及村民告别,杰斯汀走向那扇关系到所有人未来命运的门!

杰斯汀等来到精灵之圣地,这里的道路盘环交错,在一处有绿粉两色通路的地方,需反复来走才行。战胜守护

者魔法皇帝后，便可进入真理之部屋。

“这是只有被选中的人才能走的路，是的，杰斯汀，只有你！请向精灵们传达你的信念吧，当这信念实现时世界和人类都会改变。”丽蒂道。



杰斯汀向前走去，“我已来到这里了！现在我要寻找最后的答案，为了你们精灵和我们人类曾失去的东西和没能守护的东西，也为了创造我们从未见过的东西，所以我来到这儿！”

他继续前行，闪光的道路在他脚下出现。

“我们人类到现在为止已背负了太多的悲伤，与神话一样，我们已失去了玲，而菲娜现在已…似乎就要走向同样悲惨的命运。请告诉我，人类真的对此无能为力吗？什么也无法改变吗？”

“我相信，命运是会改变的。已经有太多人牺牲了，我不要再看到更多悲伤的人了。要想终止这悲伤就需要我们所有人和你们精灵一起创造一个生机勃勃的世界，请赐予我力量吧！”

杰斯汀登上尽处的平台，“现在需要战斗的力量，那是开创未来的力量！”

精灵们似是在应答杰斯汀的话语，光辉在黑暗中聚集，深绿色的精灵石化为一柄长剑，那是精灵的圣剑，它带有精灵们的祝福，也带有所有人类的希望。





回到门口，丽蒂道：“你真的拿到它了？那只有在遥远的神话中才出现的力量可以令光翼人和这世界上的人们团结起来。”

杰斯汀道：“我现在开始明白，精灵们一直在等待我们，为了一起创造新的未来，我会把精灵们的这种愿望也传达给缪林和菲娜！”

三人回到吉鲁巴顿，此时的盖亚已向最终形态变化，并且将胞子散播到世界各地！





情况已十万火急，杰斯汀等赶忙前往军事要塞，盖亚的本体便在那里的地下，一定要尽快将其消灭。

幽深的地底是传说中的光翼人地下街，一路上歼灭了阻挡的敌人后，众人来到地下街的第5部分。就在不远处，杰斯汀望见了思念已久的菲娜和缪林的身影，此时他们正被五名盖亚战士包围，两人虽已力量将尽，但仍在顽强的支撑着。



“等等，菲娜，我来了！”

“杰……杰斯汀?!”菲娜几乎不敢相信自己的耳朵。

杰斯汀飞身跃下岩石，精灵剑那无坚不摧的力量顿时将盖亚战士消灭。

“我来帮你们了，菲娜，缪林。玲的遗言我终于明白了，当我们齐心合力共同战斗的时候，精灵们就会对我们送上祝福。只要人类的信念与精灵的信念结为一体，那么无论怎样的奇迹都可能发生，所以让我们一起阻止盖亚、创造新的未来吧！”

“杰斯汀，那柄剑是……我可以感觉到那上面精灵的力量！”菲娜仍带有几分惊诧。

“那是精灵送给我的剑，是为一同创造未来的剑。”杰斯汀道。

“杰，杰斯汀，终于被精灵们承认了吗？”菲娜惊喜交加。

缪林沉声喝道：“我不信，精灵们竟会宽恕人类的罪过，这怎么可能呢？”

杰斯汀道：“缪林，精灵们并非想怪罪人类，她们的手任何时候都向我们友好的伸出，只不过我们一直没能理解，就象现在你这样，缪林！”

缪林一呆，“……，什么？不用说那种话，不论怎样讲都是白费，如果你想说你讲的一切都是真的，那就用你的剑来证明给我看。”



看来已别无选择，“没办法，缪林，决一胜负吧！”

两个老对手此次再度交锋，缪林明显已不是杰斯汀的对手，几个回合后，便败下阵来。

缪林强撑着身体，道：“杰斯汀，那力量是……，真的被精灵们承认了吗？人类怎会被精灵认同呢？玲一直相信这些，是你信任她并最终理解了她的话，我错了，如果我能早些认识到这一点，也许就不会失去玲！”缪林痛苦的说着，那痛苦并不是因为败给杰斯汀，而是因为他终于明白辜负了一直深爱着自己也为自己所爱的人！

“不，还不晚，缪林，我们现在都已经醒悟，这就是姐姐为我们争取这段时间的意义呀！”菲娜道。

“集合大家的力量，就算是盖亚也一定能够打败！”杰斯汀道。

“我还能战斗吗？我也能得到精灵的加护吗？”缪林仍在迟疑。

“我、杰斯汀、缪林还有世上所有的人都会得到精灵的祝福！”菲娜道。

“我本来认为在这里力尽倒下，就算是完成了我的使命。但现在我相信命运是会改变的，为了这片大地，也为了大地上所有的住人，我要与你们共同战斗。今后，我的力量将供你驱使，杰斯汀！”缪林终于醒悟了。



众人一起来到外面。



“缪林君！”有人在叫缪林，而声音是来自空中。

“是……娜娜中尉?！为什么你们会在这里，我不是已命令大家撤退了吗？”缪林道。

“杰斯汀，我们来支援你了。“这是丝的声音，杰斯汀寻声望去，不仅是丝，还有所有的同伴都乘着飞行兽到了。



加顿豪迈的道：“作为剑士我还要继续修行，而作为男子汉我又怎能对这里的事坐视不理呢？”



“军队已整备完毕！”

“武器已装配完毕！”

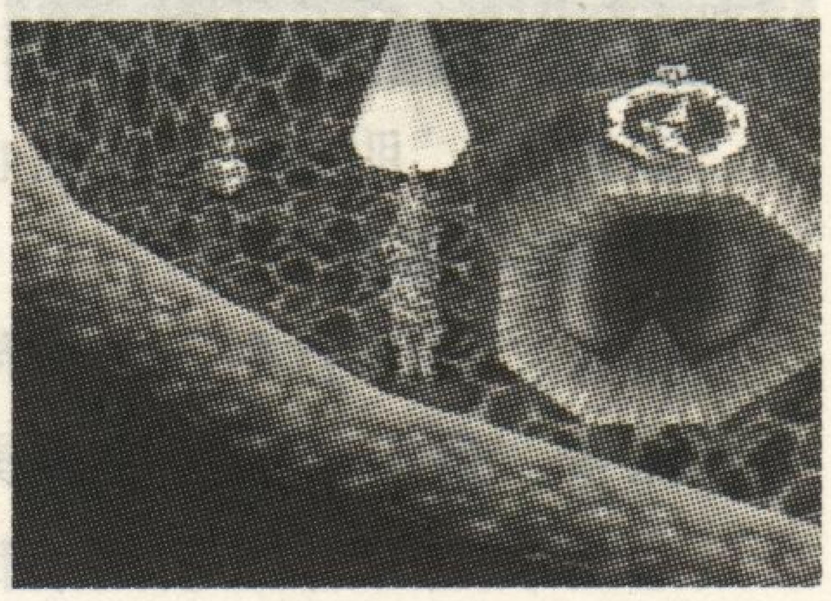
“非战斗人员的避难所也已就绪！”娜娜、莎琪和米奥分别向缪林报告到。

此时，加拉鲁大军军容严整，一排排飞行器从空中掠过，就连变态三人娘看上去也可爱了许多。

莎琪道：“一切都已准备完毕，缪林大人，请你下命令吧！”



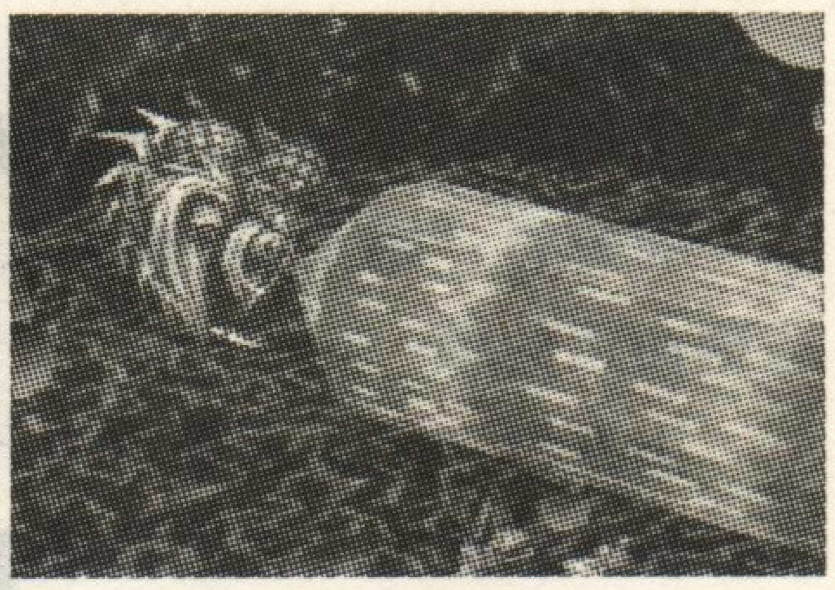
缪林望着一直追随自己的部下们，原来直至此时他们从来都没有背弃过自己。“虽然恐怕我已没有资格指挥这支队伍，但至少我要将这次的任务完成！”缪林大声道，“杰斯汀，我会在外面援护作战，打碎精灵石的任务就交给你与菲娜了，你们一定要活着回来呀！”说毕，他飞身跳上飞行器，但仍不放心的回过头，嘱托道：“一切拜托你了，杰斯汀！”



杰斯汀、菲娜、丽蒂和拉普，四人组成了讨伐盖亚的最后队伍，向着盖亚体内进发。这时道路越来越复杂，但无论什么也已阻止不了四人的脚步。

在盖亚体内的第5部分，杰斯汀等见到了异化的巴鲁，号称已完成究极进代的它向四人发动了猛攻。

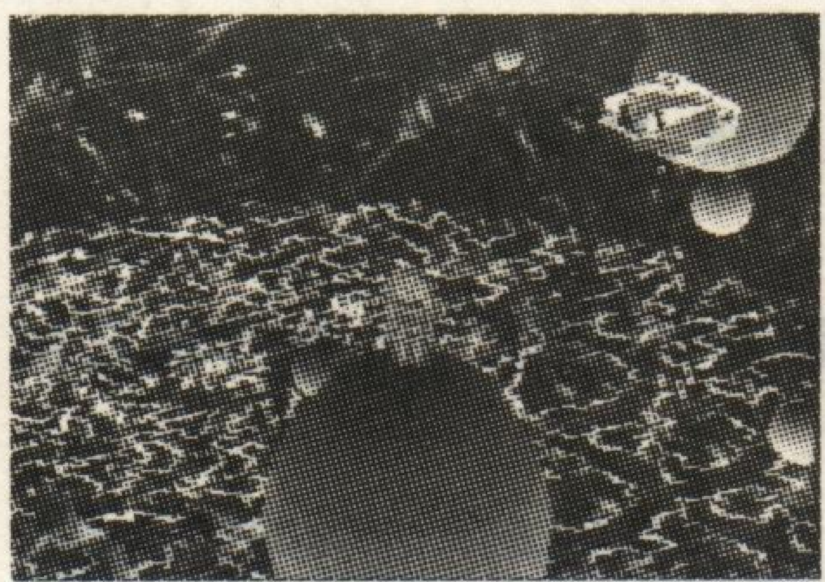




将其击败后，巴鲁灰溜溜的逃走，众人则随后追踪，来到盖亚的核心。

盖亚核心盘根错节，外形似是某种植物，它狂妄的道：“从有人类以来，人们便是为了掠夺而生存，但愚蠢的人总是做得不够彻底。只要明白了这点，便会象现在我这个样子，现在你们该认识到自己的无力了吧！”

杰斯汀义正辞严的道：“人类绝不是为掠夺而生存，而是为了共同创造和进步而生！”





战斗展开，盖亚的死亡光线非常可怕，经常会连续攻击2次，此外他还会不断繁殖出一些触手以辅助攻击。此时，还是集中力量攻击其核心部分吧，当它被消灭，又会紧接着变换为另一形态，此时它已是强弩之末；虽然HP有9999，但攻击力却大大削弱，最终的胜利仍是属于杰斯汀等人的。







光从盖亚体壁的另一侧传来。

丽蒂道："杰斯汀、菲娜，你们已摆脱了命运之轮，现在用你们的手去改变吧，将世界也带到那轮子的外面！"

杰斯汀：'明白了，盖亚也好，精灵石也好，光翼人也好，一切现在都要改变。"

拉普："我们会在下面等待你们。"

丽蒂："最后的命运要由勇者和光翼人来改变。"

菲娜："去吧，杰斯汀，带着大家的希望我们一起前往！"

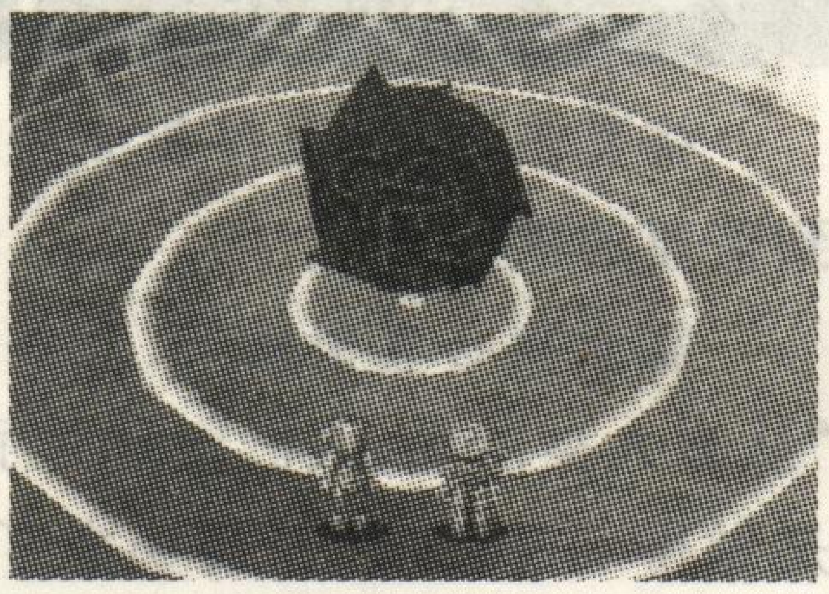
杰斯汀："好，走！"

精灵石之间。

杰斯汀与菲娜站在那传说已久的精灵石前。

菲娜道："精灵石，给了人类力量又将人类引向毁灭的悲剧命运的锁……"

杰斯汀："精灵石好象有什么要告诉我……"



精灵石的光柔和的撒满了整个房间，"那光……"杰斯汀道："它曾一直照亮我们前进的道路，但现在已将消失，今后我们会以自身的光照亮自己的未来！"

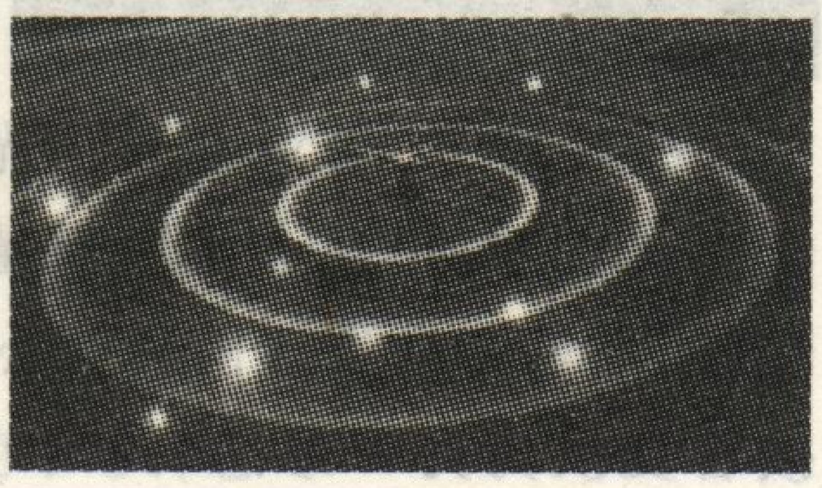
菲娜："是呀，杰斯汀，用你的剑将这漫长的悲惨命运结束吧！"

杰斯汀："精灵们，从现在起人类要创造新的历史，也请你们一同来帮助我们、照顾我们！"

他举起手中的圣剑，手起剑落，精灵石化为碎片。

庞大的盖亚身体开始龟裂，从那缝隙中无数的精灵被释放出来，如雪花般飘向四方。





杰斯汀醒来时，发现自己躺在一片绿油油的草地上。



"你醒了吗？"是菲娜的声音。

杰斯汀侧过头，看到的正是菲娜含笑的面庞，"菲娜，你没事吗？其他的同伴呢？"

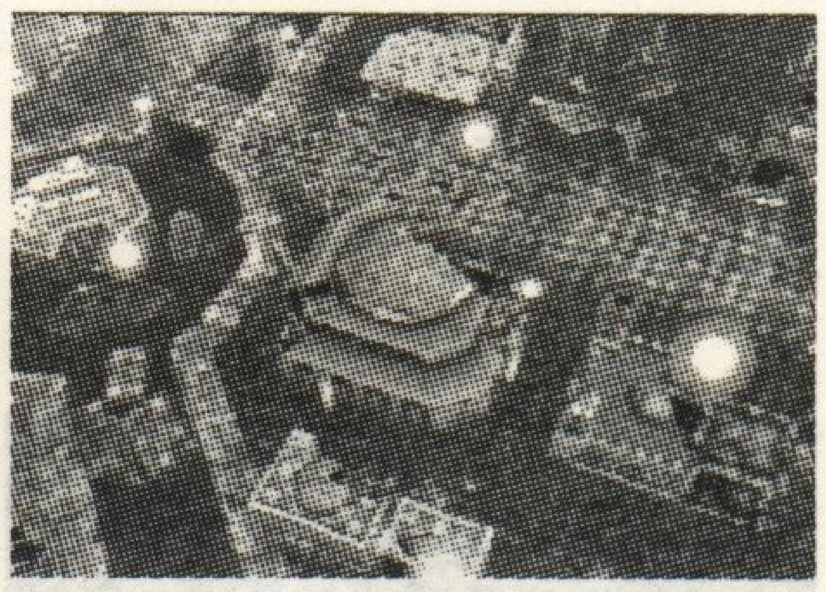


菲娜指向远方，道："看，杰斯汀！"

杰斯汀顺着她手指的方向望去，"啊……那是……盖亚吗？"

盖亚那凶恶恐怖的身影已永远消失了，代之屹立在原处的是一棵生有如同三只翅膀般枝叉的大树。

菲娜道："一切都焕然一新了，盖亚也一样，所有的一切都已与过去不同，感到吗？精灵的力量已充满了整个世界！"



精灵们飞舞着，用它们的光点亮每一个角落。

被盖亚涂毒的人们复原了，残破的城市也已开始重建。所有的人欢聚一堂，杀戮、仇恨以及悲伤的一切都已成为过去，欢笑在每个人脸上浮现，大家满怀希望的迎接着新的未来。



缪林独自一人站在山崖上，"看见吗？玲，一切都从邪恶中解放出来。悲伤的锁链已碎散，新的人类历史已将开始，那是你所希望的历史呀。也许有一天它还会走上歧途，但没关系，勇敢的人们还会再次团结，一起去开创新的道路！我的使命已结束了！"



缪林已决定孤身离去，虽然他不知道自己要去向何方。

风起了，精灵们从缪林身旁飞过并发出轻微的鸣叫。

"精灵！？在叫我吗？"缪林诧异的向精灵飞去的方向望去。

熟悉的光又出现了，光芒中出现一个少女的轮廓，她渐渐变得清晰，那红色的光翼曾无数次出现在缪林的梦魂中！

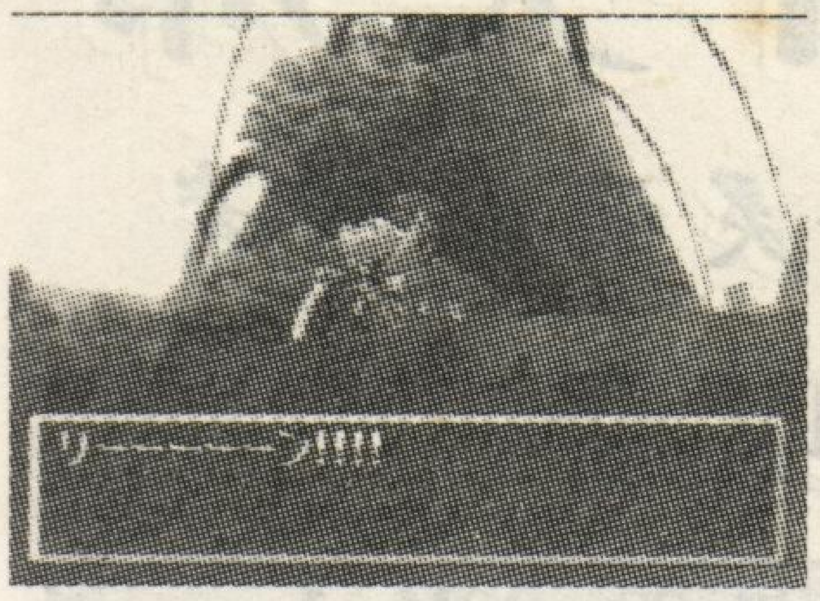


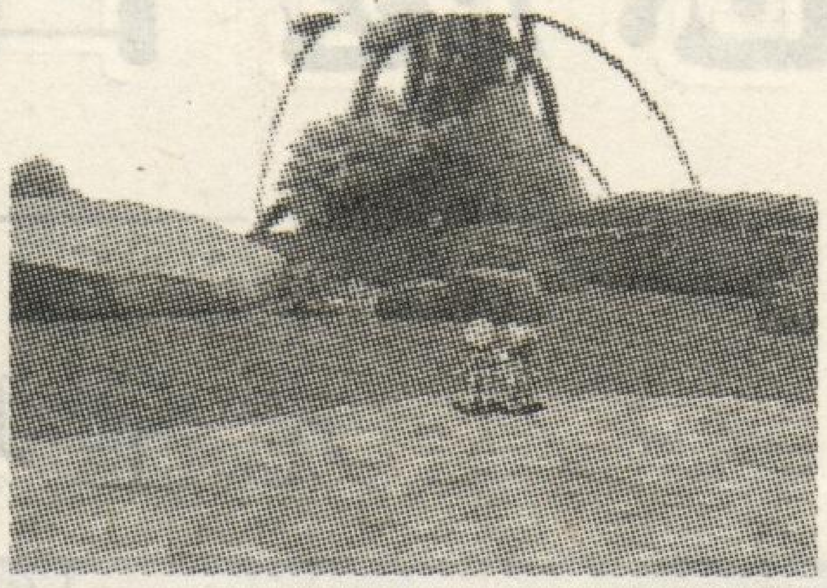
"玲？"真的是她吗？是精灵们又将她带回人世吗？

玲睁开眼，第一个望见的正是她所深爱着的缪林大佐。

“缪林……”

两人拥抱在一起，一般痛苦的恋情终于有了一个完美的结局。





所有人都看到了这感人的一幕，站在最远处的则是杰斯汀和菲娜。

“太好了，姐姐！真不敢相信，但奇迹终于发生了！”

杰斯汀道：“这是精灵带来的，世界上的一切都沐浴在幸福中！”

菲娜一笑，深情的道：“不，带来幸福的是你呀，杰斯汀！”

十年后。

在巴姆街中。

丝此时已出落为一个婷婷玉立的大姑娘，她正向屋内叫道：“丽莉阿姨，船就快到了，咱们快走吧！”

屋内传出莉丽的声音：“我正在做饭呢，你一个人先去接他们吧！”



丝一人走向港口，扑依跟在她的后面。距离漫长的冒险已有十年光阴，世界发生了极大的变化，变得更和睦、更繁荣了。

街角几个孩子在做着冒险的游戏，就象当年的杰斯汀和丝一样。虽然大人并不理解他们，但这并不重要，总有人会明白那颗渴望探索的心是多么宝贵。

来到码头，原来船已经靠岸了。丝焦急的张望着，杰斯汀呢？菲娜呢？他们怎么还不下船来？

几个小家伙一溜烟似的跑过跳板，三男二女，男孩子似足了当年的杰斯汀，而女孩则正是菲娜的模样。





小家伙们一下船，便立刻注意到了扑依，纷纷围上去，七手八脚的要摸摸看，“它会叫呀，很可爱的叫声呢！”“这是扑依吧，爸爸曾经讲起过它！”虽然他们叽叽喳喳闹个没完，但丝终于还是弄明了这几个孩子都是杰斯汀和菲娜的儿女。

“你们的父母呢？”

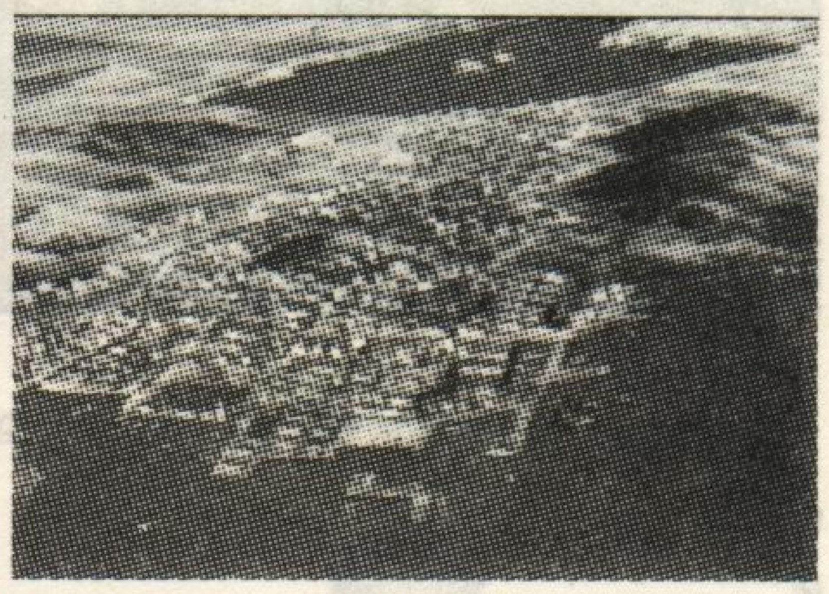
“在船上！”

扑依似乎也忍受不住了，掉头仓惶飞走，小家伙们一齐追了下去。

丝望向渡轮，挥手叫道：“杰斯汀——！菲娜——！”

声音久久回荡在巴姆港的上空。







《格兰蒂亚传说》用语词典

安哲罗文明：在人类文明出现之前便以达到极高发展程度的古文明，因为当时的人们过于依赖精灵石而最终导致了文明的消亡。

光翼人：生有光之翅膀的古代人类。

精灵石：精灵赠与人类的力量之源。

精灵：与人类一直共同存在于世界每个角落的生物。

阿兰多：安哲罗文明时期两大神殿之一，丽蒂是该神殿的守护者。

吉鲁巴顿：是阿兰多之外的另一神殿，与莫基族一起降落到地面。

莫基族：迄今为止最古老的种族，具有高度的智慧。



恶魔召唤师

——灵魂租借者

完全攻略

机种:SS	媒体:CD-ROM×2
类型:RPG	发售日:发售中

● STORY ●



在不远的未来电脑网络已融入所有的家庭中,而那时的一些少年们以各种方法来达到免费上网的目的,这人被称为 **HACKING**(网络黑客),虽然这是一种违法行为但却在当时相当流行。主角是一名与同伴们隶属于名叫 **SPOOKIES** 的网络黑客集团的少年,他们专门利用电脑网络闯入各大企业与政府机构的终端电脑里,而就在这时天海市的再开发计划正在如火如荼地进行中,人们不带半点疑心的尽情享受各种网络服务,任由电脑系统管理自己的 **ID**(个人资料)卡。但这种 **ID** 卡一旦被免除后便无法确认自己存在,虽然这种管理系统有很大的便利性,但是却没人能够发现它存在的问题。某日主角以 **HACKING** 的手法取得了正在测试中的网上假想都市 **PARADIGM X** 的使用许可证,这个假想都市是由负责天海市再开发计划的强大企业 **ALGON SOFT** 负责开发的虚拟世界,它集娱乐性、各种特式服务以及人们感兴趣的话题于一身。由于这种虚拟世界的先进技术人们争先恐后的去申请成为 **PARADIGM X** 的测试员,但是他们却不知道在 **ALGON SOFT** 在背后有人操纵着一切,以达到收集人们灵魂的目的……

SOUL HACKERS 0 潜入!网络假想都市 PARADIGM X

故事发生在5年前政府大力改建电子网络的天海市,主角与女友ヒトミ通过隶属于盗网集团的SPOOKIES之首领的协助,顺利地更改了存放在终端机上的个人资料,以便取得成为网络假想都市的测试许可证;这时玩者可输入自己的性名及CODE NAME。就在此时终端机突然在呼唤着主角的名字,原来这是来自神秘的REDMAN(レッドマン)的讯息,它说主角带有很强的灵力并希望与他一叙。但就在这时主角的妹妹友子(トモコ)通过手提电话让兄长马上回家来听新闻,回家后友子对主角说她已被抽选成为假想都市的测试员,当主角正想去开电脑试机时突然接到了一封电子邮件,发信人是SPOOKEIS的首领,原来他们的总部现已迁移至芝滨区的南停车场,并让主角与ヒトミ一起去众人会合。

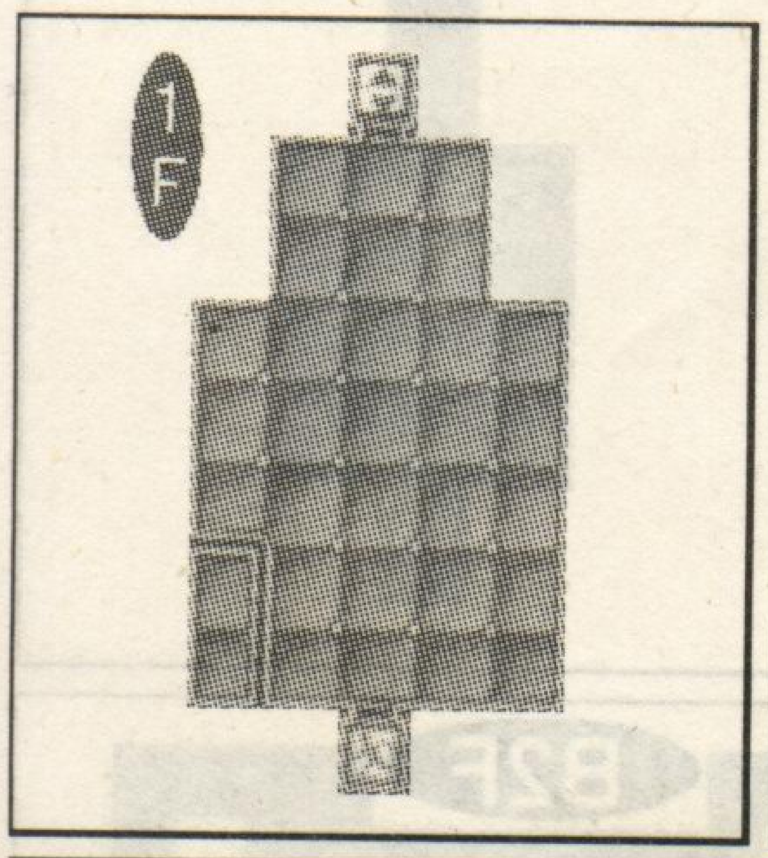
到了停车场等了一会儿便看到首领驱车而来,在互相谈话中主角向首领寻问REDMAN的事情,但首领好象并没有听说过有关REDMAN的任何情报,这时首领拿出了他在某处拾到的一把手枪型电脑(GUMP)。由于不知他有何用,因此为了避免麻烦首领便搬迁到这里,看到其他的同伴还未出现,主角与ヒトミ决定先进入PARADIGM X去查看一下。

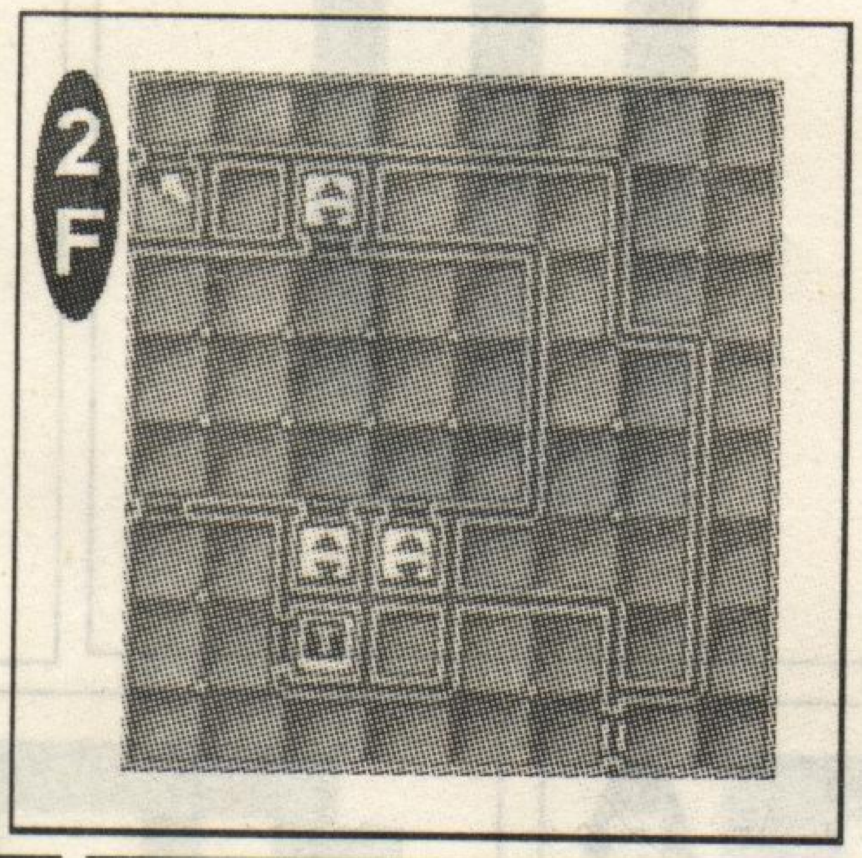
SOUL HACKERS 1 开始!神奇的梦冒险

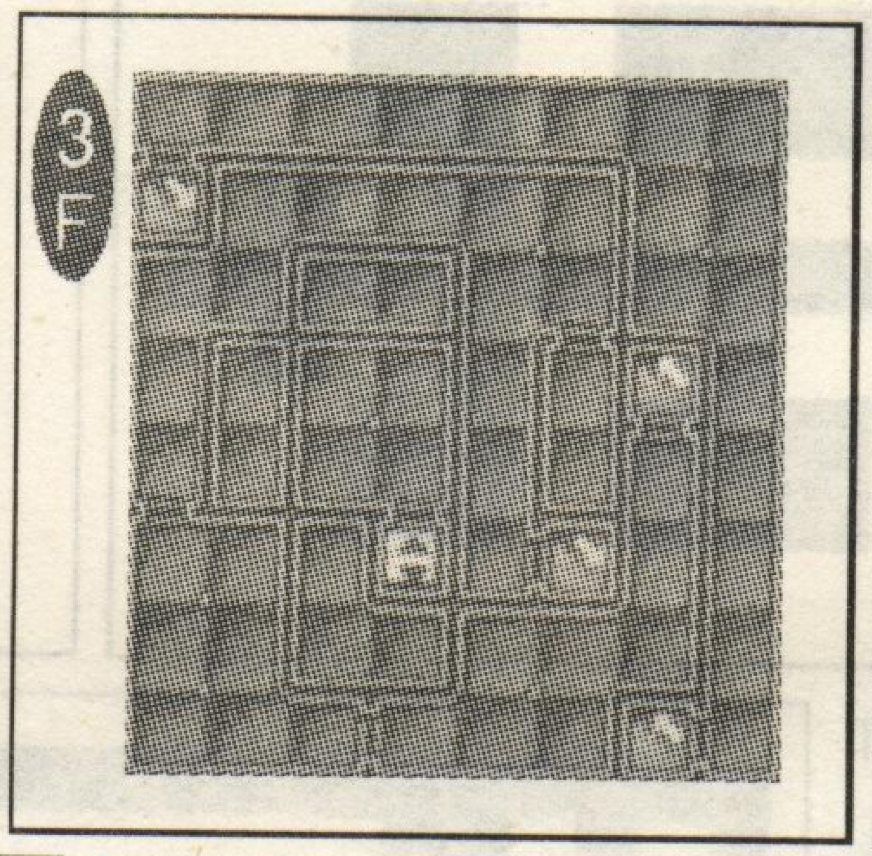
主角与ヒトミ可在网络都市内到处逛一逛,在电视广告中可以看到天海市再开发计划及假想都市的幕后负责人"西"与"门仓"的访问。正当二人准备离开时,那个曾经联络过主角的REDMAN再度出现,它请求主角帮忙,因为有人企图吸取人们的灵魂作不法用途,这时主角被RED-MAN通过虚拟视像系统送入了一个假想的空间,这时

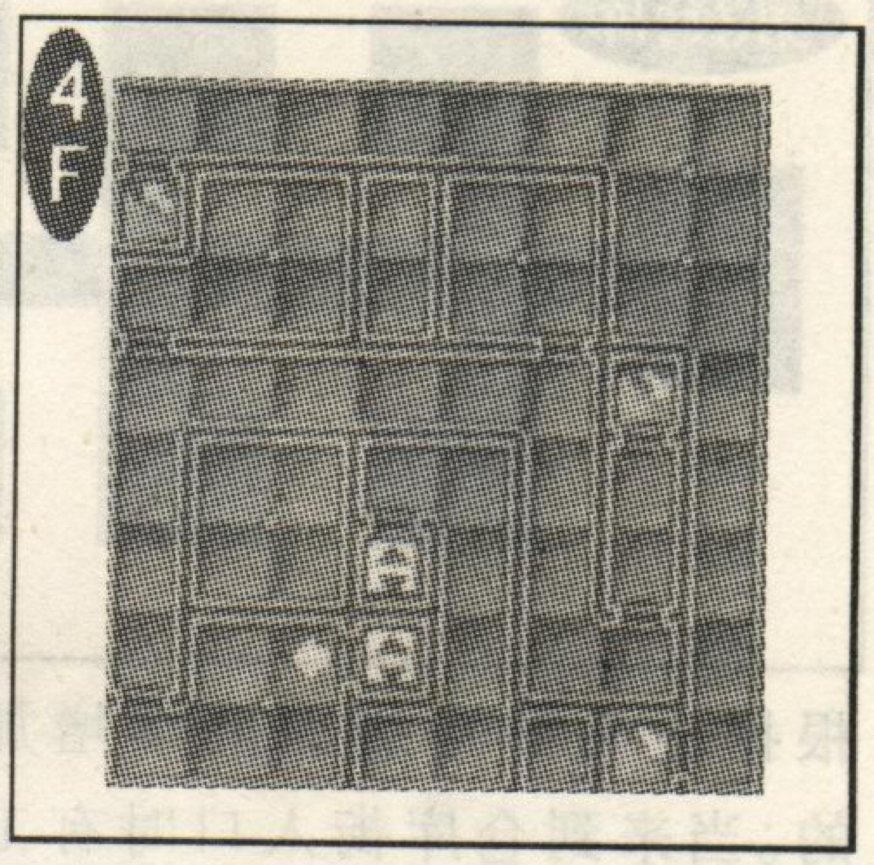
主角要以ウラベ的身份去体验当恶魔召唤师的暂短旅程。

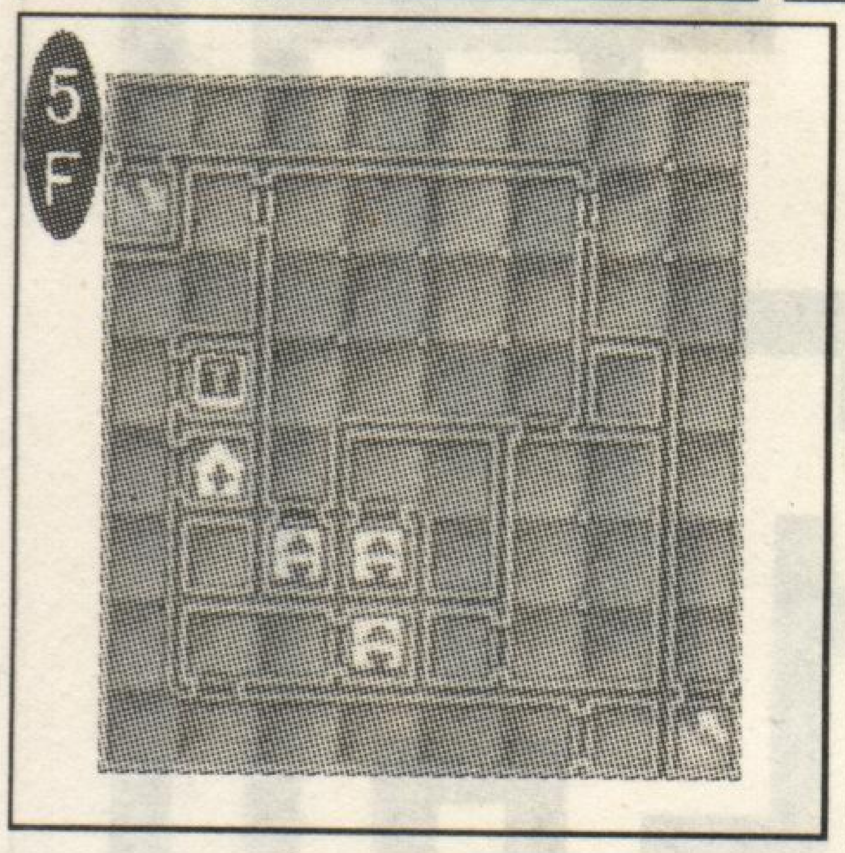
这时身为恶魔召唤师的你在驾车的途中接到任务，这回是要去 ALGON NS 大楼 5F 计算机室的终端机拿回恶魔召唤程式，当到达后从探测器中发现有魔物的反应，于是便叫出仲魔一起移动。这时我们可以呼出地图来确定自己在迷宫中的位置，在地图上红色的门是锁住无法打开的，而升降机亦被牢牢地锁上，这时只有去大楼外侧沿楼梯上到五层，到达计算机室后可将手枪型电脑(GUMP)接驳到终端机上，但发觉要载入的程式容量过大，当准备把其它程式洗掉用来下载时，后方忽然传来一个熟悉的声音，原来暗黑召唤师フイネガン为了铲除背叛组织的你而来到这里，由于这时毫无胜算你便夺门而逃，并在这时用四个密码替下载的程式上锁(一定要记住四个符号的写法)，当就要脱出时フイネガン射出了夺命的一枪……

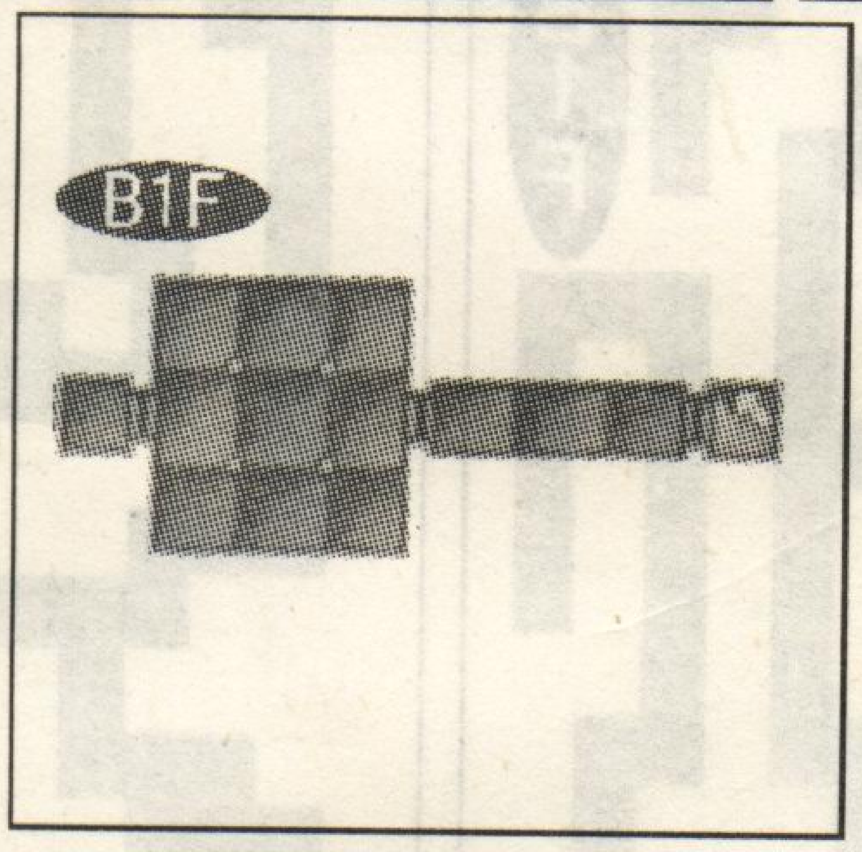








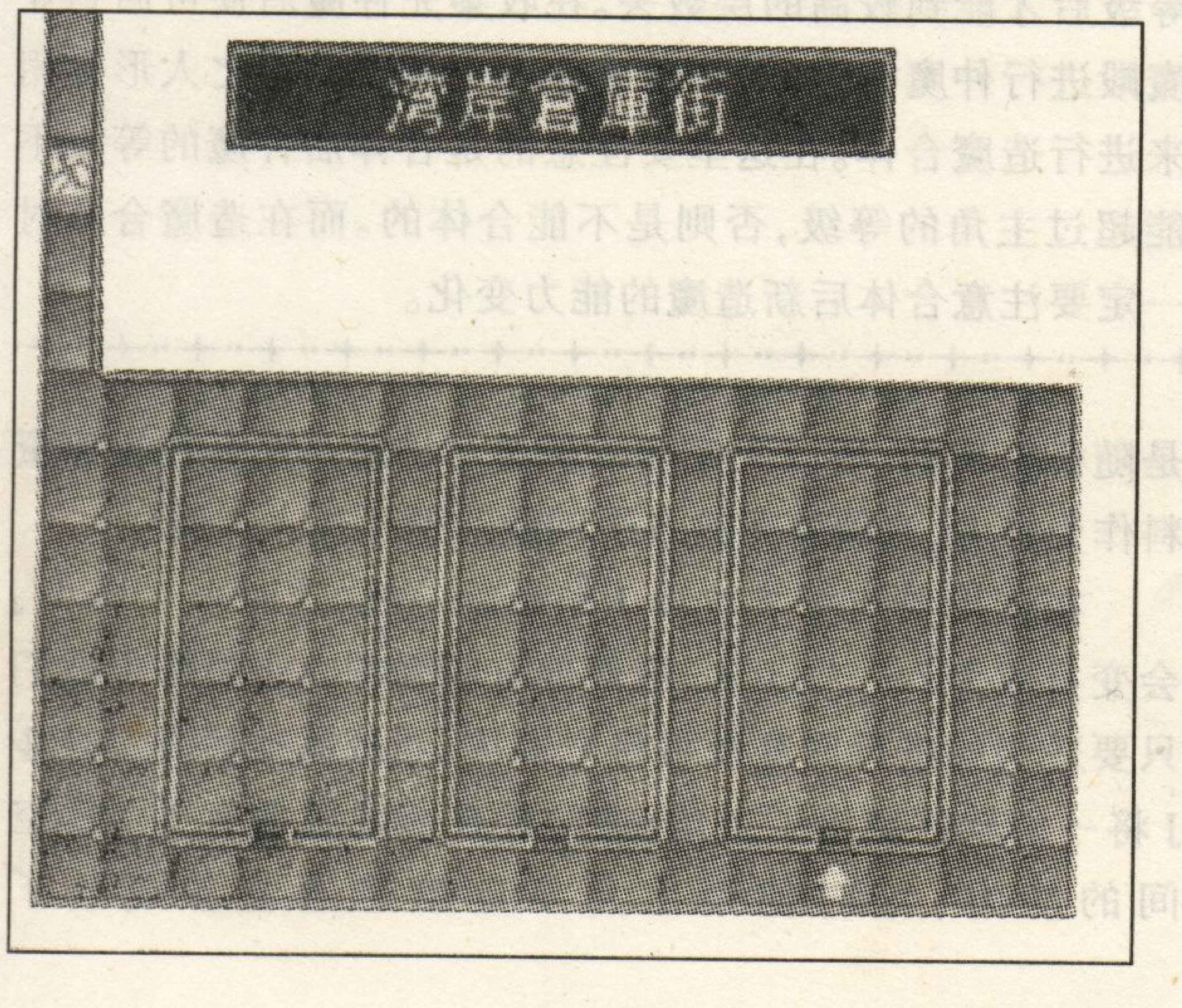




SOUL HACKERS 2 再战！ALGON NS 大楼

主角在ヒトミ的呼唤下醒来，接着拿出 GUMP 输入刚才的那四个密码，这时 GUMP 突然放出一个光球冲向ヒトミ，顿时令他变成了另一个人，原来女恶魔ネミッサ(妮美莎)上了ヒトミ的身，与此同时 GUMP 内的恶魔召唤程式被完全解开。就在这时组织的另外两名成员シックス(SIX)与ランチ(LUNCH)出现，他们把从街上拣到不知名晶片安装在电脑上，接着首领便来电说在 AIGON NS 大楼发现了怪物，经众人商量后决定先去那儿找首领，临行前将武器防具交给主角与妮美莎使用。

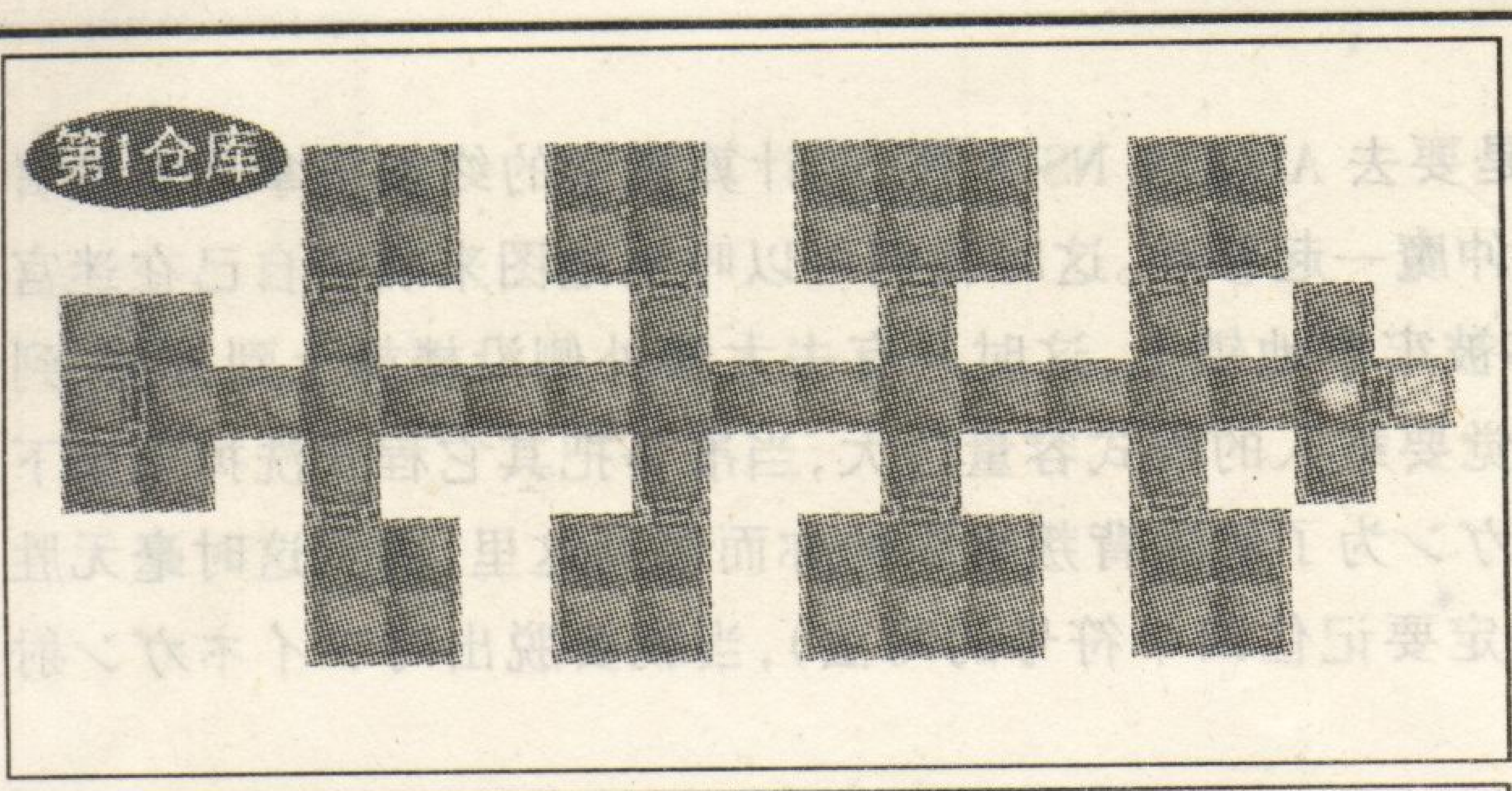
由于这时芝滨的商店并没有东西可买，于是他俩便前往二上门的 AIGON NS 大楼，经决定后 SIX 与 LUNCH、主角与妮美莎兵分两路进行搜索。这里提醒大家注意，在与魔物战斗时可利用 TALK 指令说得一些怪物成为仲魔，这样在与 BOSS 战斗中就轻松多了。当 LUNCH 解除了二楼电梯的锁后便可通向五层，然后从楼梯行至 B1F，在这里可找到キアロルJ。在与他战斗时只要注意适当的回复便可轻松取胜。

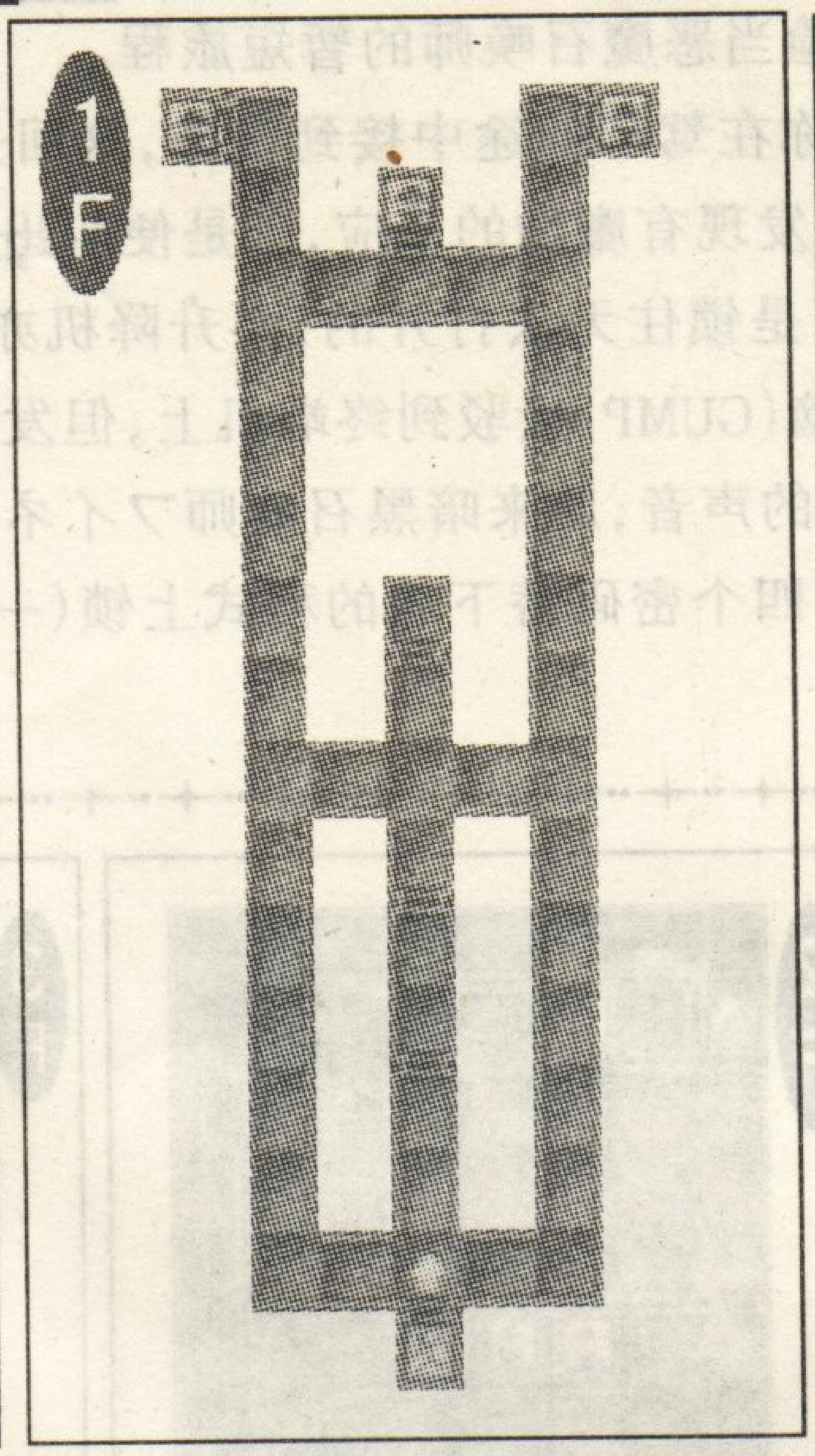


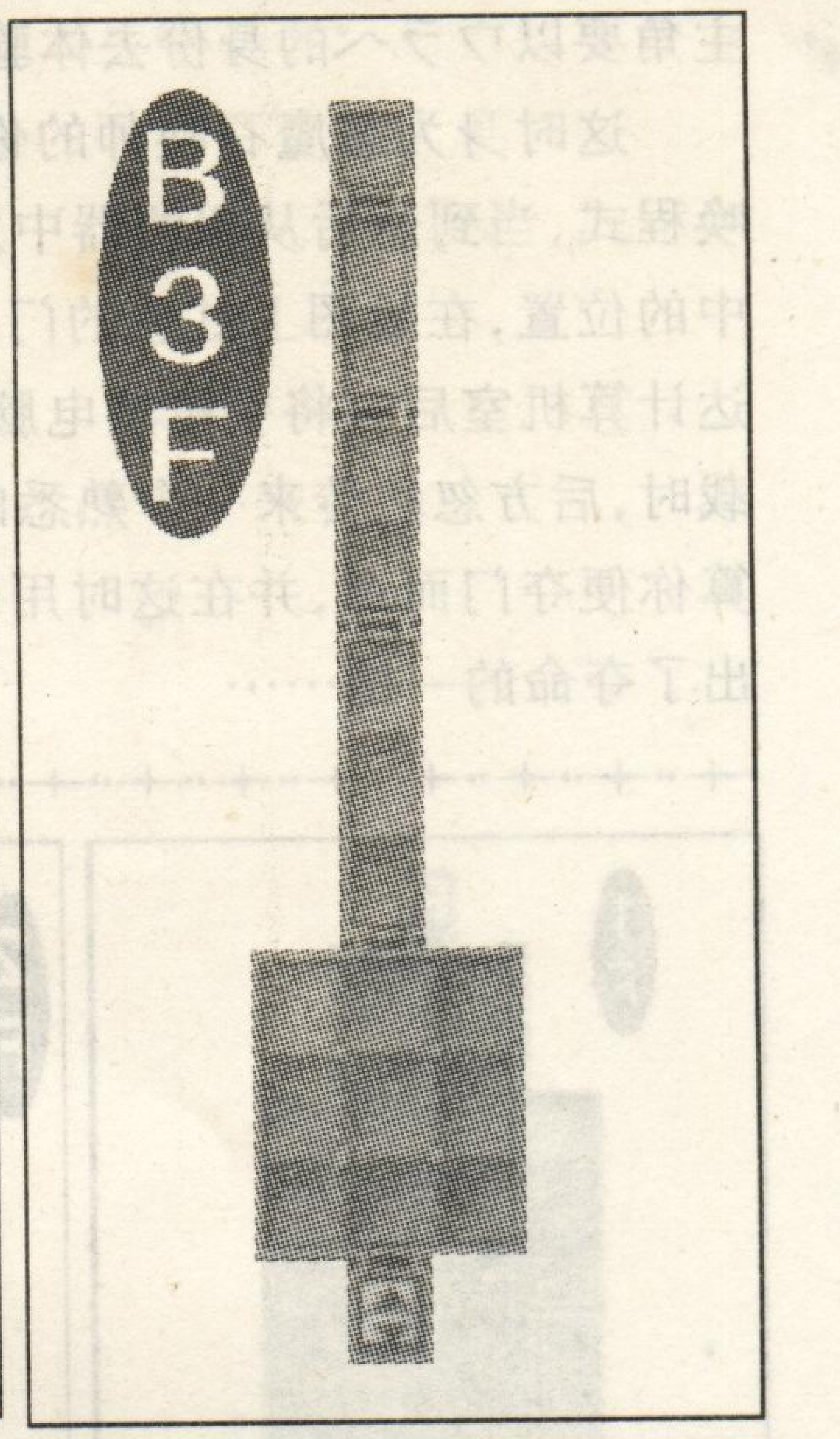
SOUL HACKERS 3 诞生！忠诚的造魔

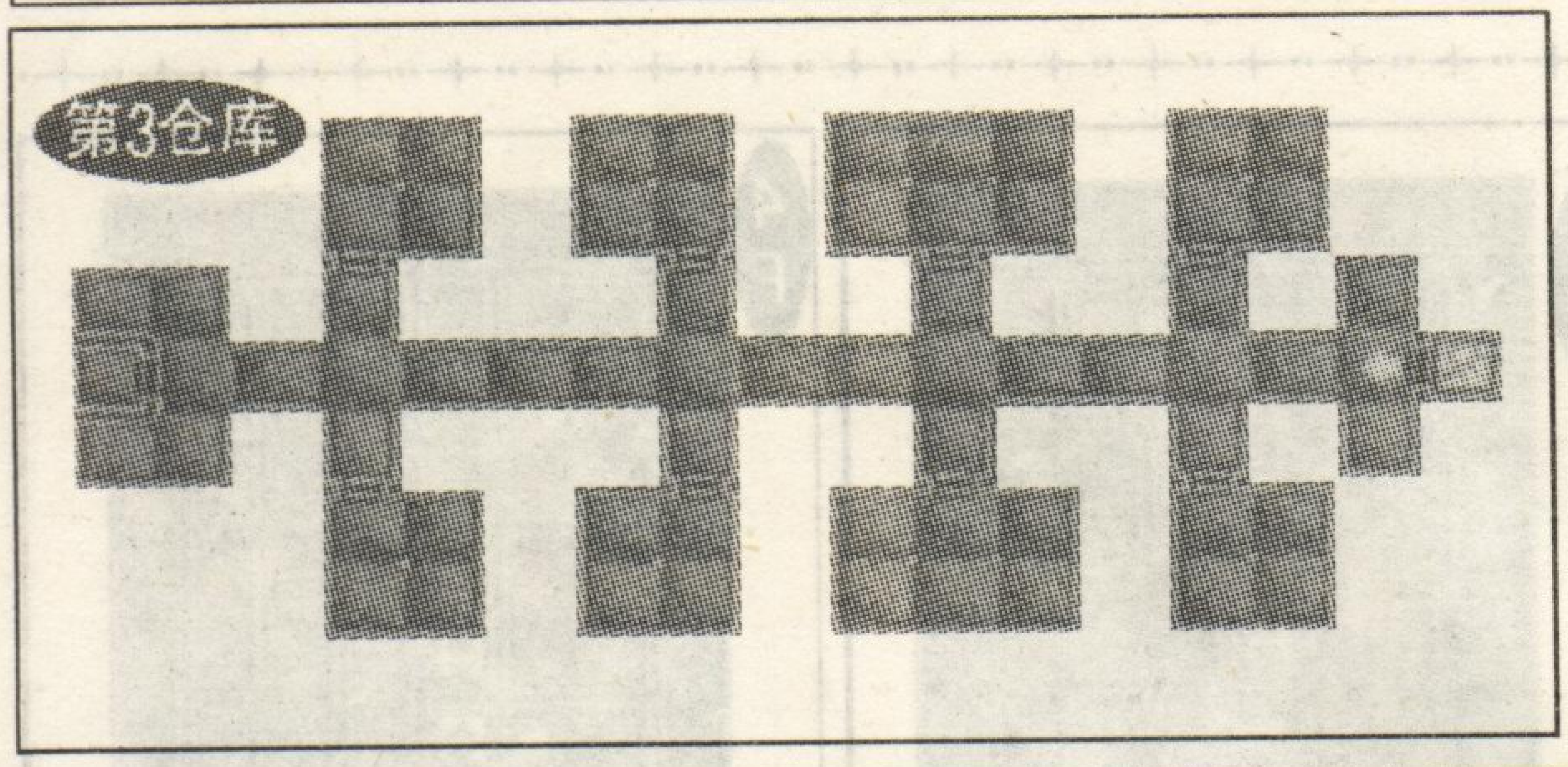
当打败キアロルJ后他丢下了一张纸条和一张卡后便逃走了，这时首领出现与众人会合后便返回总部。在总部里众人对 GUMP 发生了很大疑问，当 LUNCH 于纸条上的网址上网后得知了キアロルJ的很多事情，就在大家为此疑惑时，GUMP 内出现了寻找业魔殿的讯息，于是首领便叫主角去一趟业魔殿，临行前把那张卡交给了主角。在业魔殿中ヴィクトル要求主角替他到海湾处仓库街的冷冻仓库去寻找一个人形，在离开前他把修好的 GUMP 连同两个软件交给主角，这时便可在终端机前进行 SAVE 以及替 GUMP 更换软件。

由于得到了ヴィクトル的许可，不防先去购买一些武器防具以应付日后的战斗，在商店中要留意所贩卖的物品是会

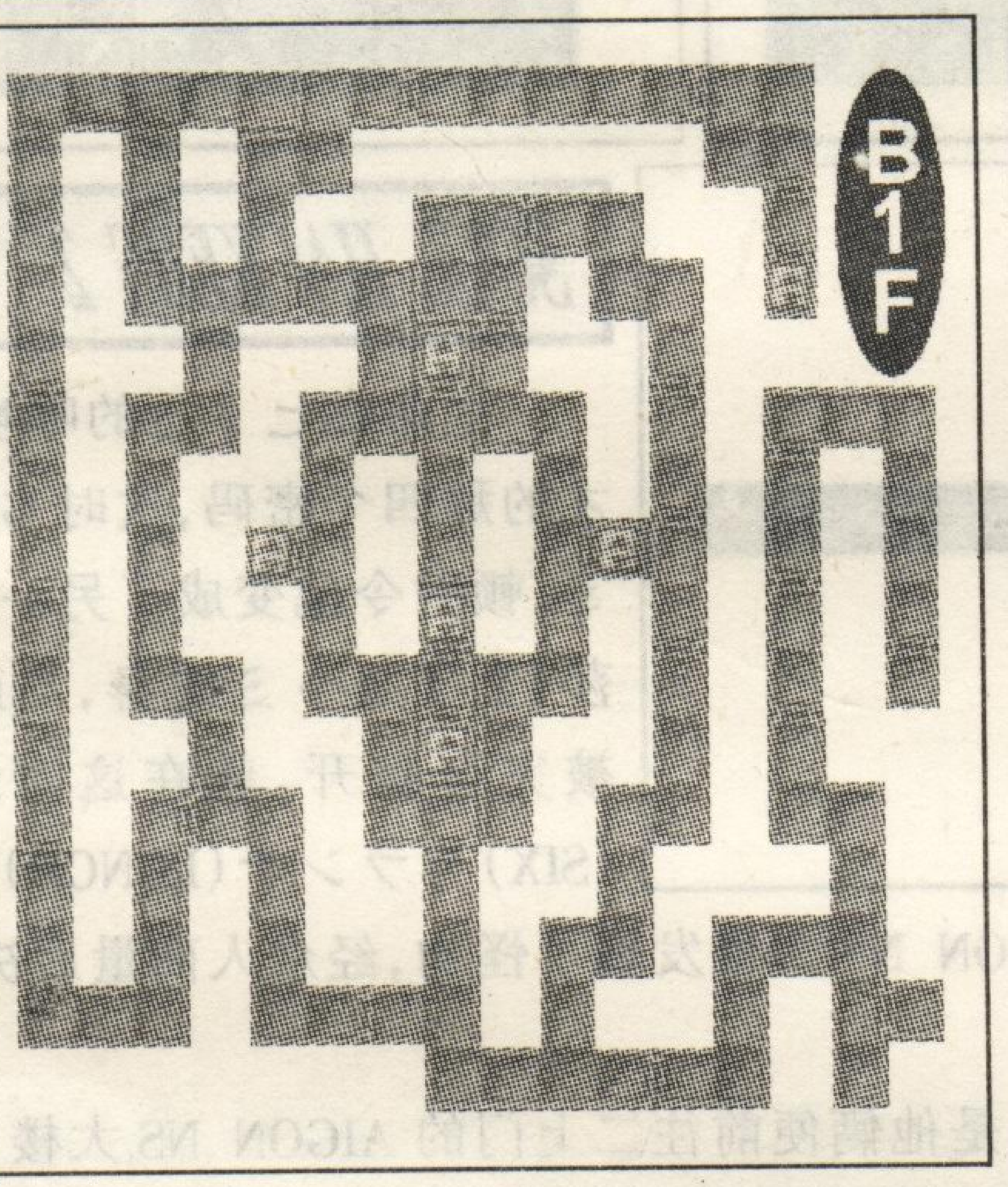


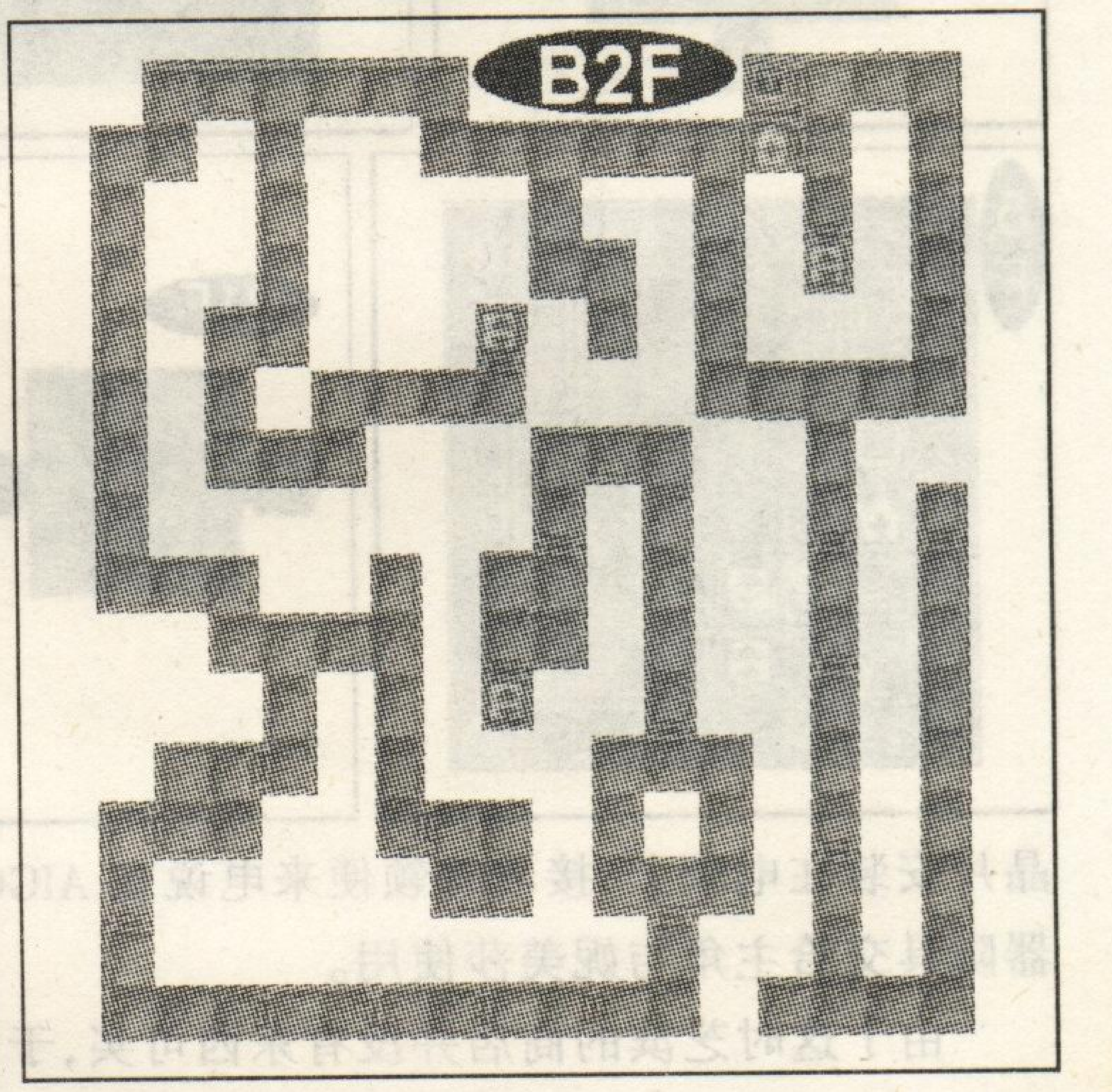






根据主角的等级而陆续增加的。当来到仓库街入口时有工人说冷冻仓库是要密码才能打开的,先进入第1及第3仓库取得防寒服和打听密码,接着便利用密码进入第2仓库,在仓库内可发现不少门是为冰封住的,当行至B3F的冷冻室中找到了此处的BOSS,它的弱点是炎系魔法,当击败它后便可回到1F中央的房间向此处的博士索取迷之人形。最后别忘了打开仓库中的宝箱。





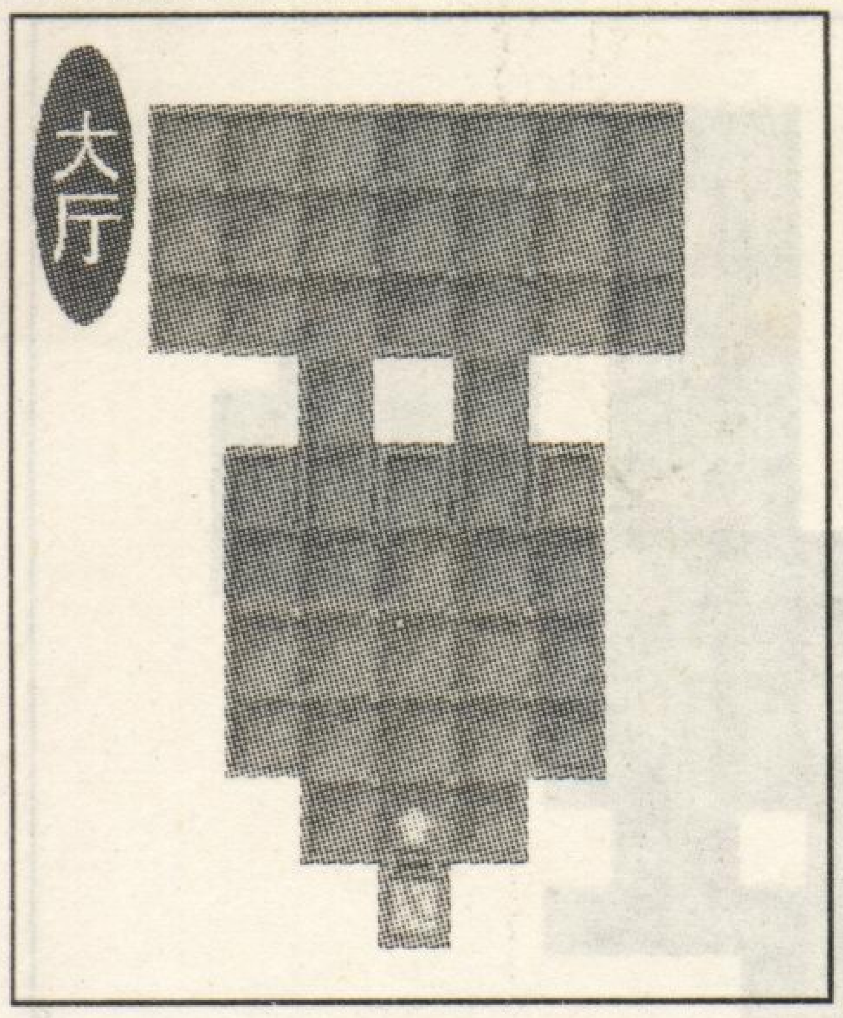
SOUL HACKERS 4 完成!召唤的训练场

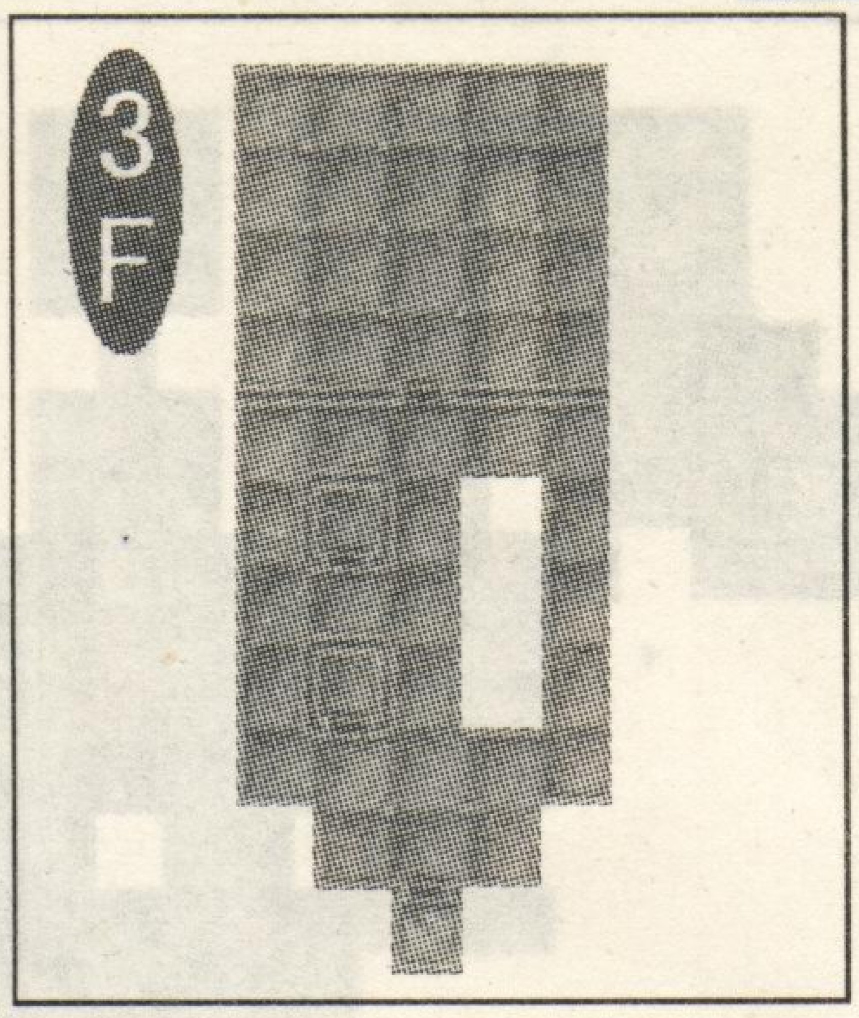
不论是否完成了ヴィクトル的委托,当返回总部就会收到召唤师训练场(シーアーク)快要开幕的消息,只要在完成冷冻仓库事件后便可进入此地,在训练场内可与恶魔战斗提升能力,还可以收集一些强力的怪物为成仲魔。训练场一共有11层,在1层大厅内是不会有怪物出现的,大厅左右两端分别有回复点及终端机,以目前主角的实力来说最多只能通过2层,随着游戏的进行当主角有了一定的等级后才能到较高的层数去。在收集完仲魔后便可回到业魔殿进行仲魔合体,而在冷冻仓库中发现的迷之人形则用来进行造魔合体。在这里要注意的是合体后仲魔的等级不能超过主角的等级,否则是不能合体的。而在造魔合体时一定要注意合体后新造魔的能力变化。

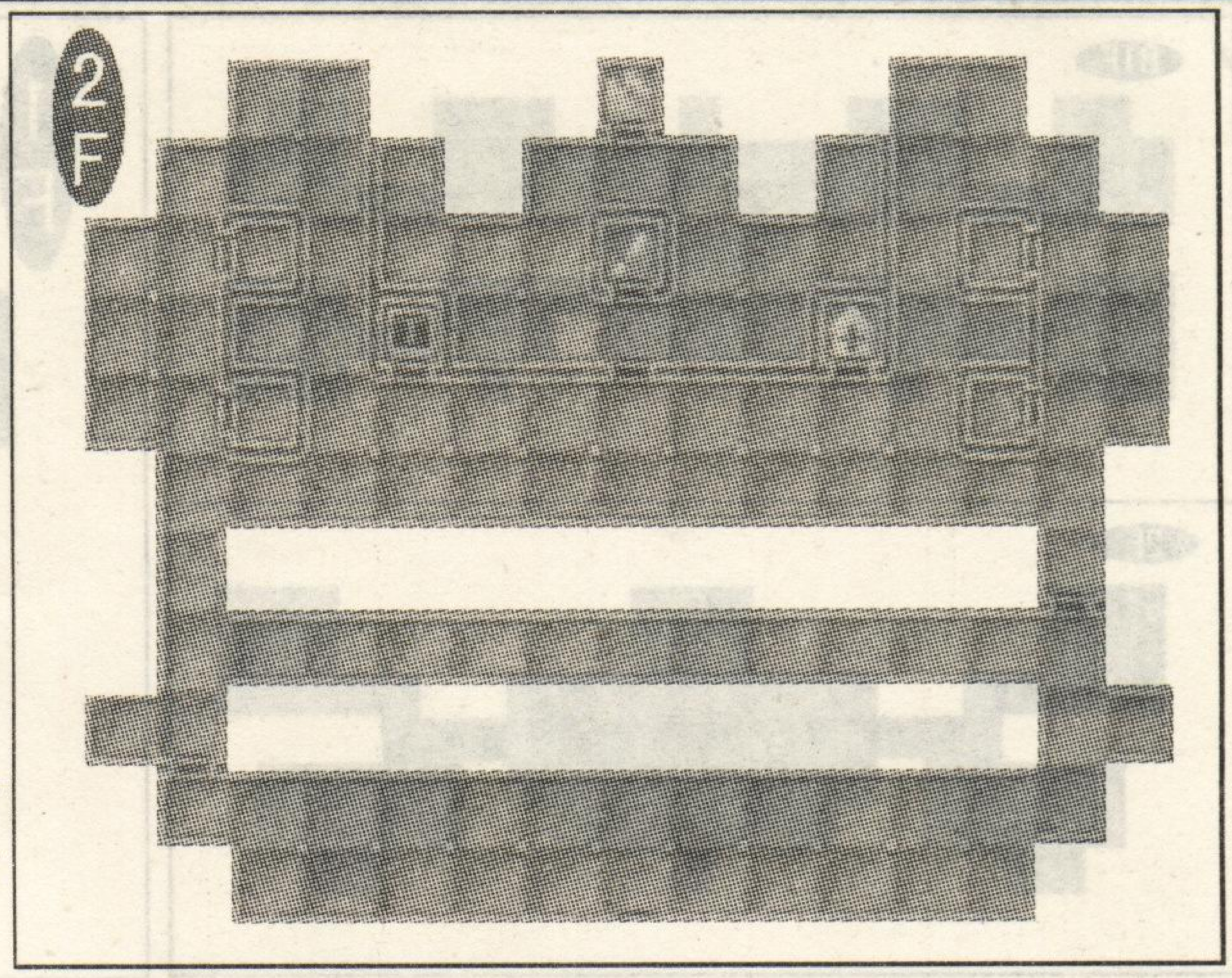
SOUL HACKERS 5 复仇!逆袭キアロルJ

当离开冷冻仓库后主角收到了首领发出的返回讯息,在总部里首领对主角说在网络上发现了キアロルJ的挑战书,并且要主角去あかゆ台的天体博物馆一决胜负。在天体博物馆中3F的天像厅被上了锁,这需要我们到2F的检查室去回答5条问题才能通过,由于这5个问题的种类是随机出现的,所以大家可以观看2楼通道两旁的星座资料作为参考,当解答了这5个问题后便可进入天像厅。

在这里要与キアロルJ作最后一战,这时キアロルJ会变身成为ムーウィス,虽然他有较强的攻击魔法但我们只要适当的进行回复便可将之解决。当战胜他后キアロルJ将一份软件交给了主角。这时妮美莎说她拥有了飞跃空间的能力,这时他带主角从电脑屏幕直接进入了

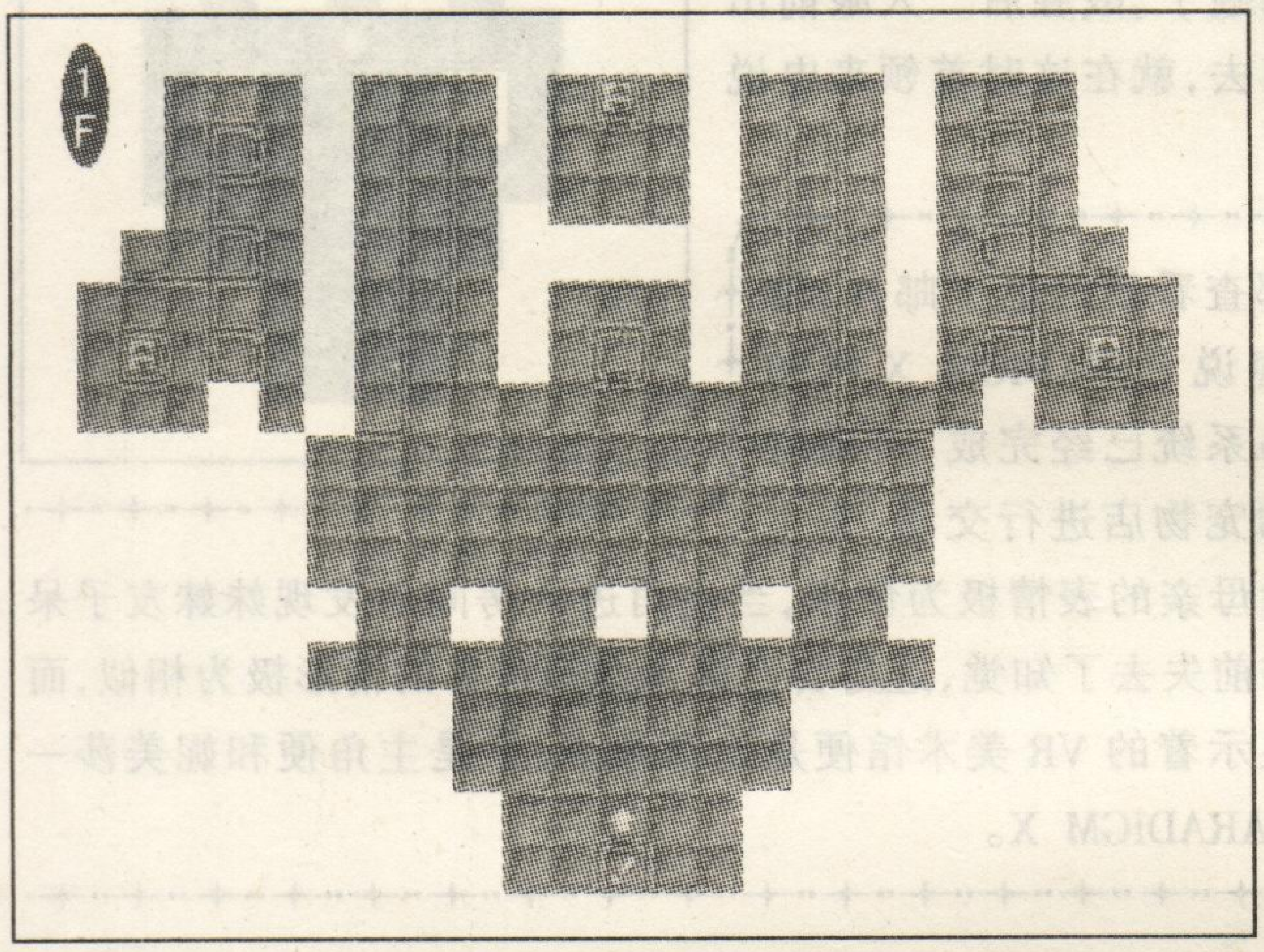


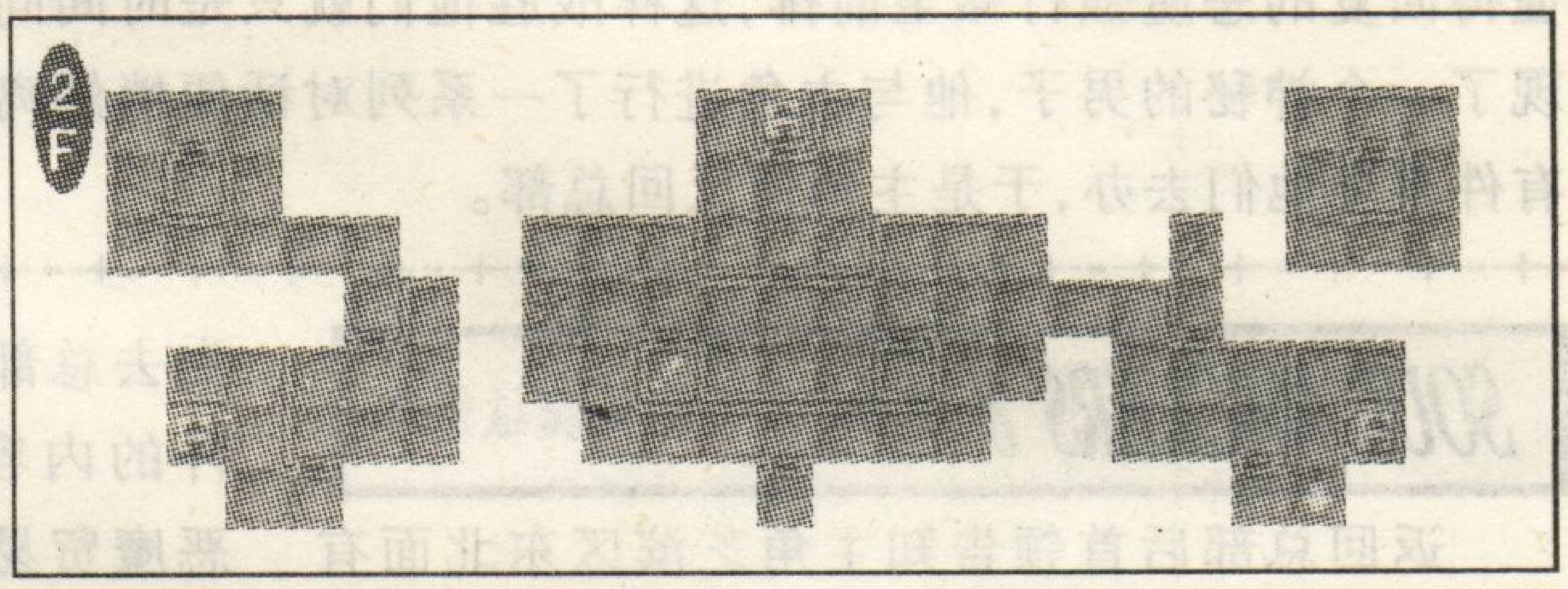


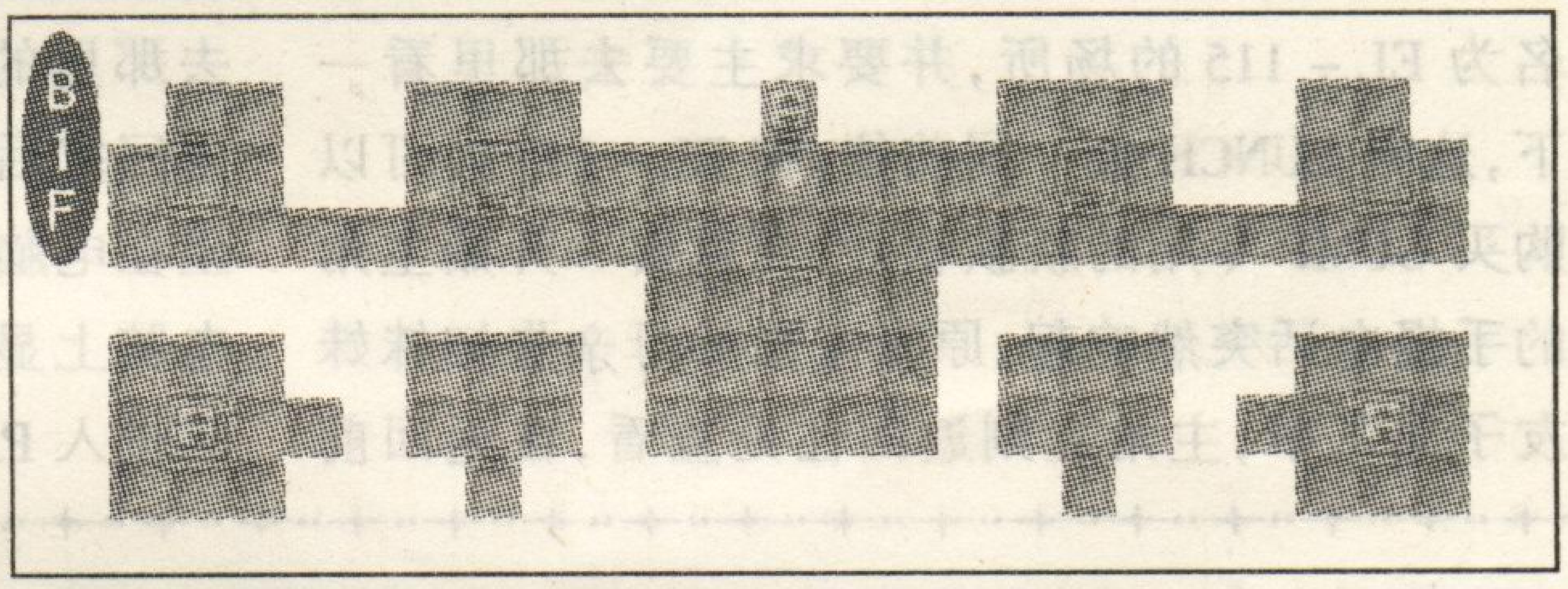


PARADIGM X，在这里先与她到时装店选新衣服，接着在大街的一角遇到变成兔子模样的 REDMAN，于是主角便在映画馆开始了他的第二次虚拟旅行。

注：天体博物馆中的怪物等级比较高，稍不小心就会全军复没，在这里建议大家最好先去上面提到的召唤师训练场，使自己等级提高一些再来这里。



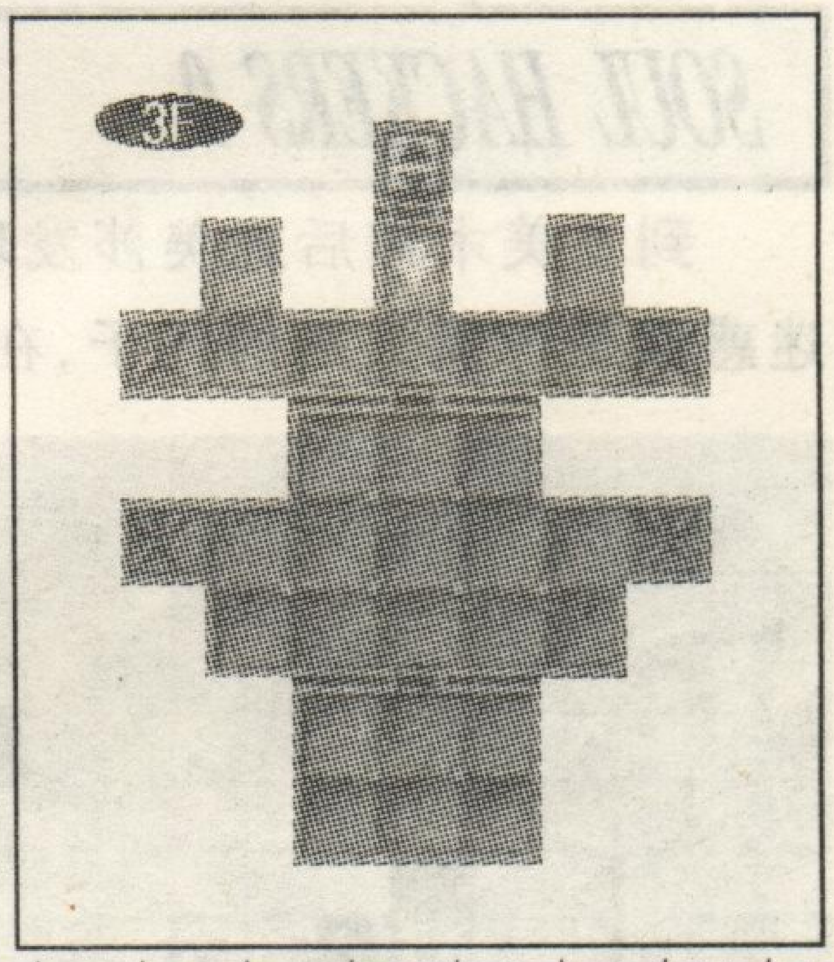




SOUL HACKERS 6　苏醒！恶魔ウインペ

这次主角所扮演的是一名叫ユダ的召唤师，在一间办公室内西要求ユダ到兴建中的天海空港去，把藏身在主控室内的扰乱网络的魔物消灭。

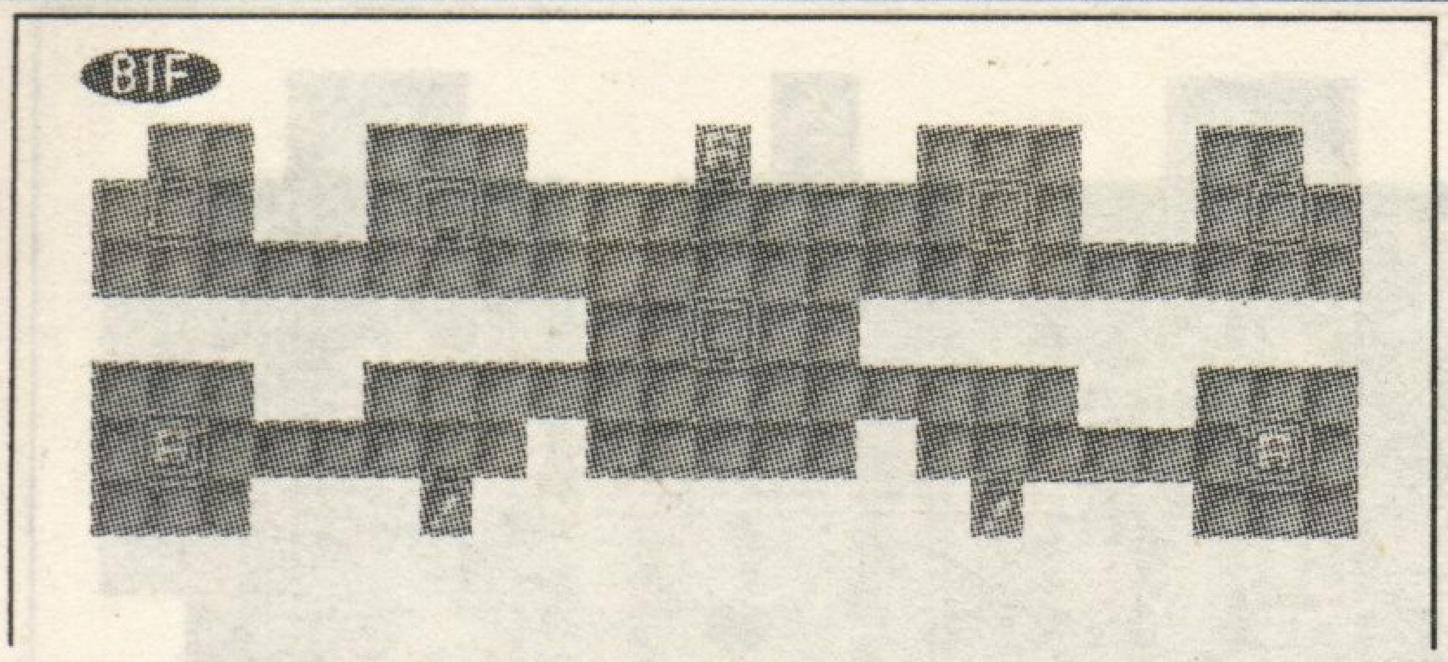
ユダ便带着 4 个仲魔前往天海空港。在空港 1F 中发现右上角的电梯门被锁，正要离开时有部下告知系统被完全破坏，这时要分别到 1F、2F 以及 B1F 的手续台去开门。在 2F 的手续台前发现了敌对组织的一派，于是便打了起来。当把 3 个手续台全部开锁后便可去 3F 的主控室，结果在这里发现了来自マニトゥ网络的恶魔ウインペ，在战斗前最好令妖鸟コカクチョウ加入，利用它与你的辅助魔法打败恶魔并不困难，只是在战胜后电脑会产生爆炸……

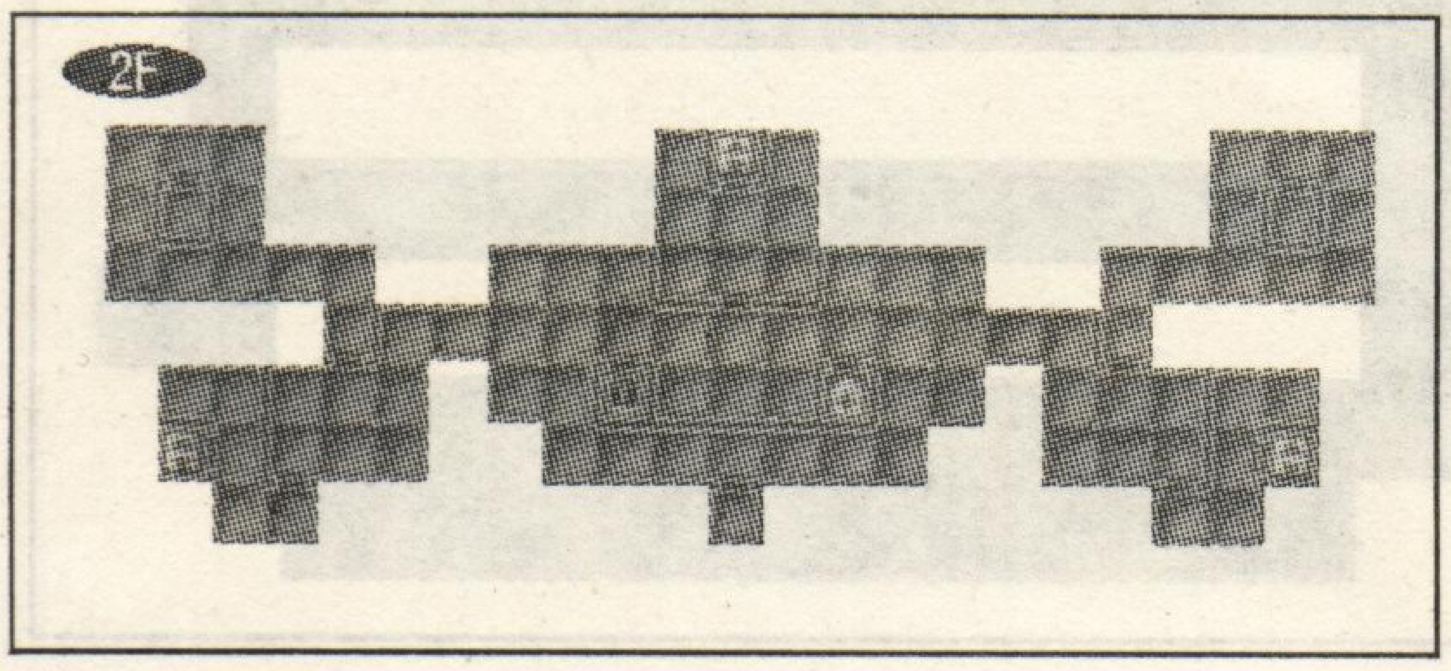


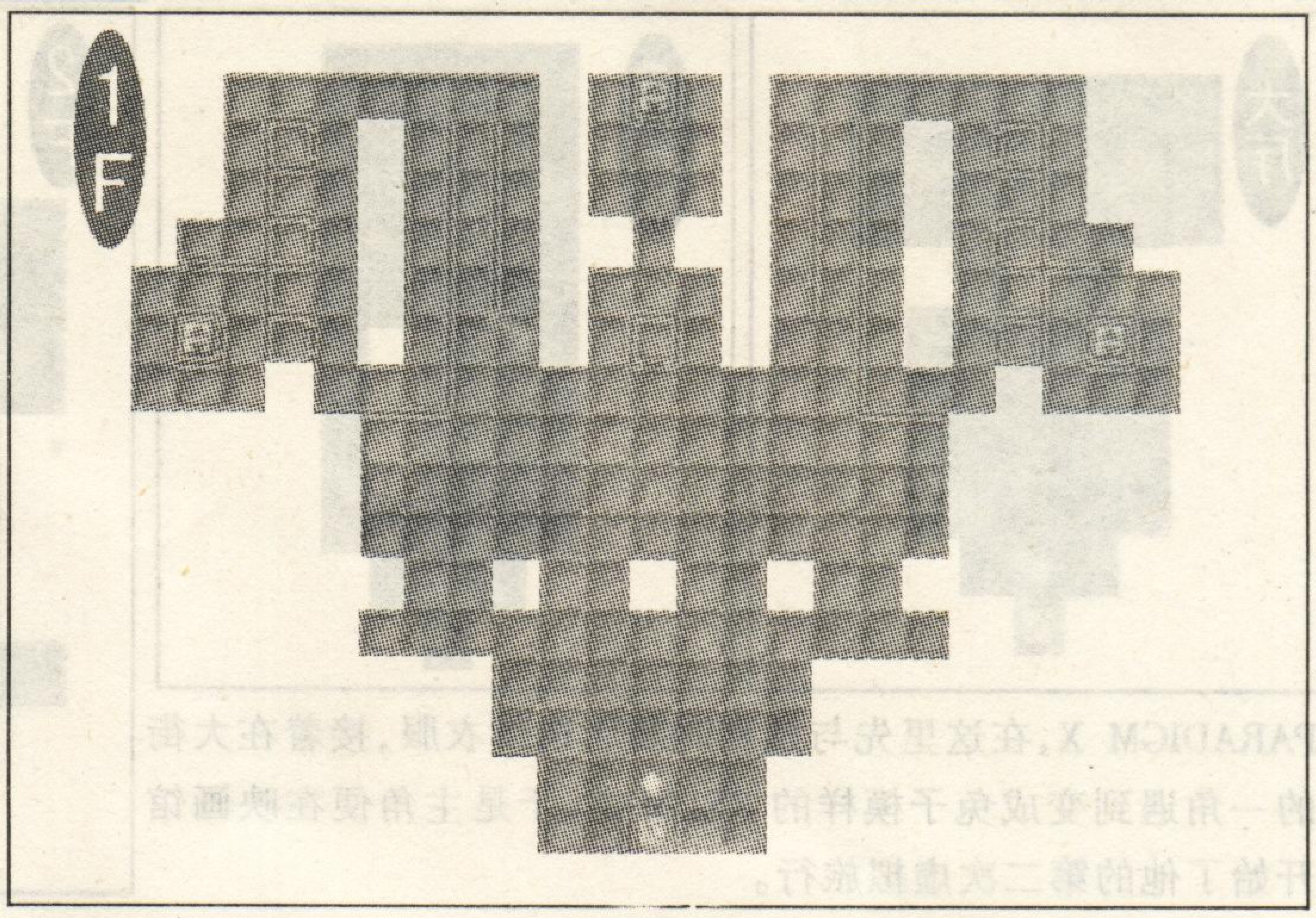
SOUL HACKERS 7　决战！天海空港

当主角回复意识后，他把在虚拟世界所发生的事告诉了妮美莎，就在他俩犹豫不决时突然收到了一封电子邮件，得知黑暗召唤师フィヤガン正在召集神秘社团的成员，于是主角便决定动身前往天海空港。

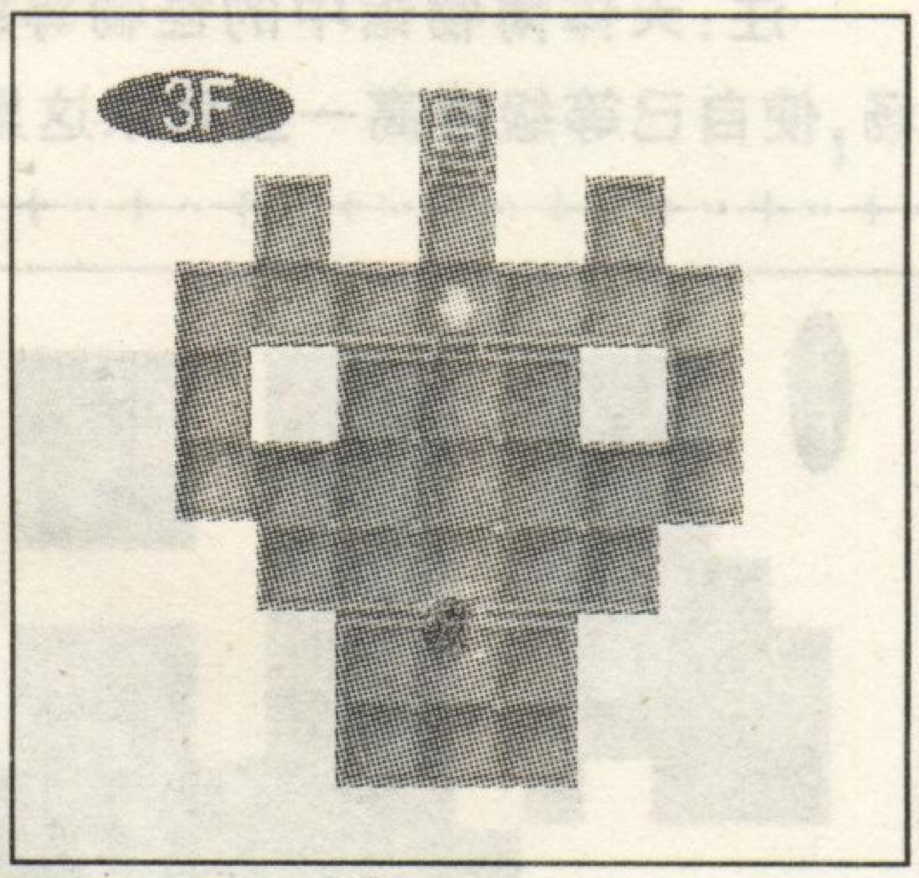
在出发前可先到商店去购置一些武器防具，如有能力低的仲魔可去业魔殿进行合体。当到达天海空港后，在 1F 与 2F 中主角被人要求去废物处理场去取某件东西，结果在处理场深入发现了可令 GUMP 携带 12 只仲魔的パワー・メモリー，同时亦自动增加了数只新仲魔。当离开废物处理场时主角二人听到广播，于是妮美莎要主角赶快去管制室，当到达后二人发现恶魔ウインペ已被フイヤガン收拾掉了，这时妮美莎质问他与恶魔到底有什么关系，由







于フイヤガン知道主角一行并非自己人但却知道组织的许多秘密，因此便决定处决主角一行。在战斗中由于对方后排的恶魔懂得回复，因此最好先解决中央那一只，令后排懂得回复的恶魔强行移至前排，这样战胜他们就只是时间问题了。战胜后二人眼前出现了一个神秘的男子，他与主角进行了一系列对话便悄然离去，就在这时首领来电说有件事要他们去办，于是主角便反回总部。

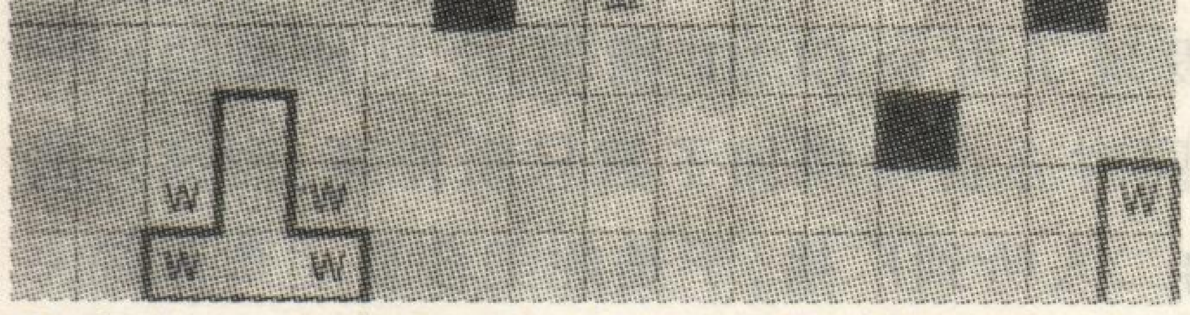


SOUL HACKERS 8 危机！友子的灵魂被摄取

返回总部后首领告知主角芝滨区东北面有名为 EL－115 的场所，并要求主要去那里看一下，这时 LUNCH 会一同前往。在 EL－115 内可以购买 GUMP 专用的新款软件，在就要一开始主角的手提电话突然响起，原来主角的母亲告知妹妹友子出了事，主角立刻返回住处查看，在返回前先去总部查看新的电子邮件，邮件的内容说 PARADIGM X 内的恶魔贸易系统已经完成，可随时去那里的宠物店进行交易。当主角回家后母亲的表情极为慌张，当主角进入房间后发现妹妹友子呆坐在电脑前失去了知觉，这与自己进入虚拟世界的情形极为相似，而电脑上显示着的 VR 美术馆便是出事地点，于是主角便和妮美莎一同进入 PARADIGM X。

SOUL HACKERS 9 发现！VR 美术馆的真相

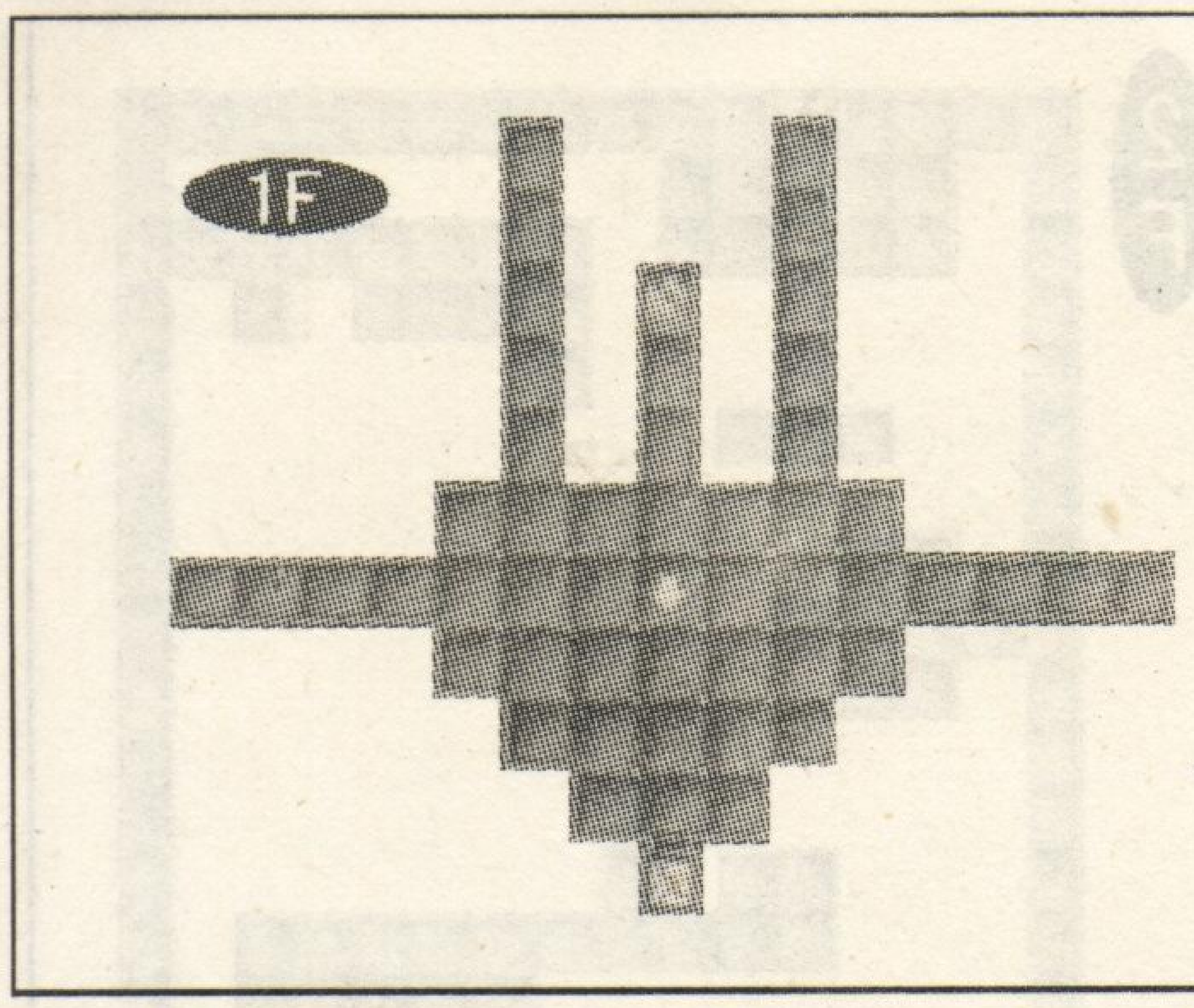
到了美术馆后妮美莎发现访客们不是被画面的景象迷惑就是惊慌失措的样子，在 2F 有人告知一名女孩走进了海豚画像。在北面主角找到画像并进入，虽然能够听到友子的声音但无论如何也走不出这个循环的地形，就在要离开房间要出去时有一名叫ジヤグラー的魔术师出现，说若要救回友子就必须先取得 3 枚国际象棋棋子。



ストレンジエリア：ジヤグラー曾说过他拥有过一枚棋子，而其余两枚藏在另外两幅图画里，于是主角与妮美莎先进入 2F 左下方的ストレンジエリア内，在画面里主角会碰见一个十分可爱的生物，它对主角说了一些很奇特的话。在迷宫中走了一会便会发现此处根本没有尽头，在这里我们要通过一些转移点来进入被挡住的区域内，在这个区域内又可利用一些转移点转移到其它区域内，最后可到达第一枚棋子的存放处，取得后便可离开此处。

幽泷：在此处分别居住了 4 位老者，他们的名子分别是若子、右刺、泉红和胁黄，分别拜访过他们后便可去北面的宝物库，但是发现外面却写着"带有开门之书的人才可进入"的标语。

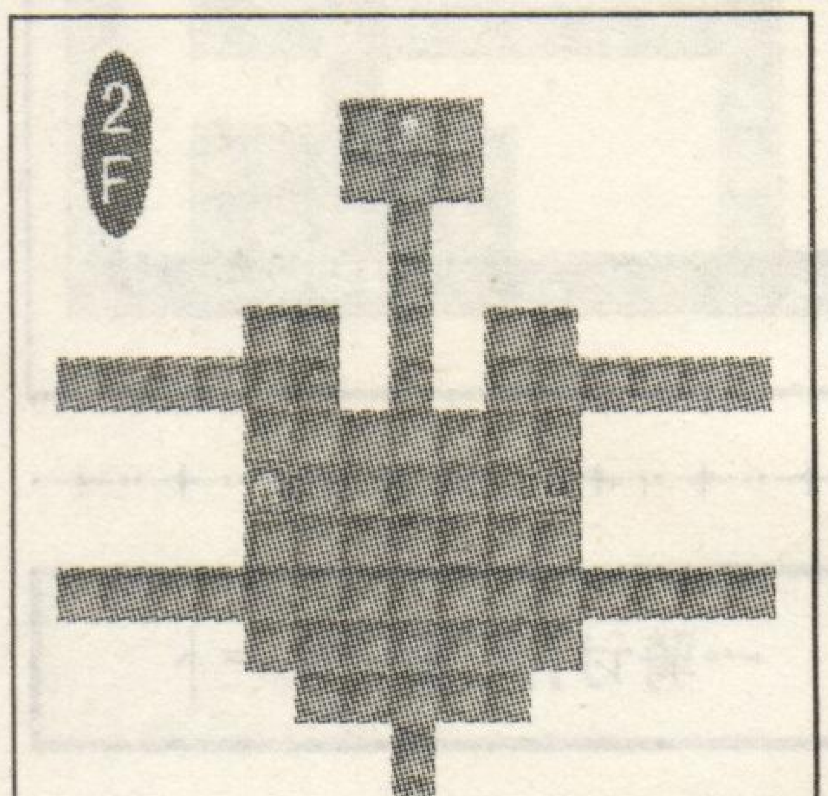
这时唯有再去找 4 位老者问个究竟，但是这 4 个人都分别推说开门之书不在自己身上，由于他们 4 人互相推卸责任便由此肯定开门之书在他们之中的一人身上。在这里大家可根据四个人的对话来判定其中的矛盾所在，最后便可断定若子拥有开门之书。在若子取得开门之书后便可开取宝物库取得第二枚棋子。

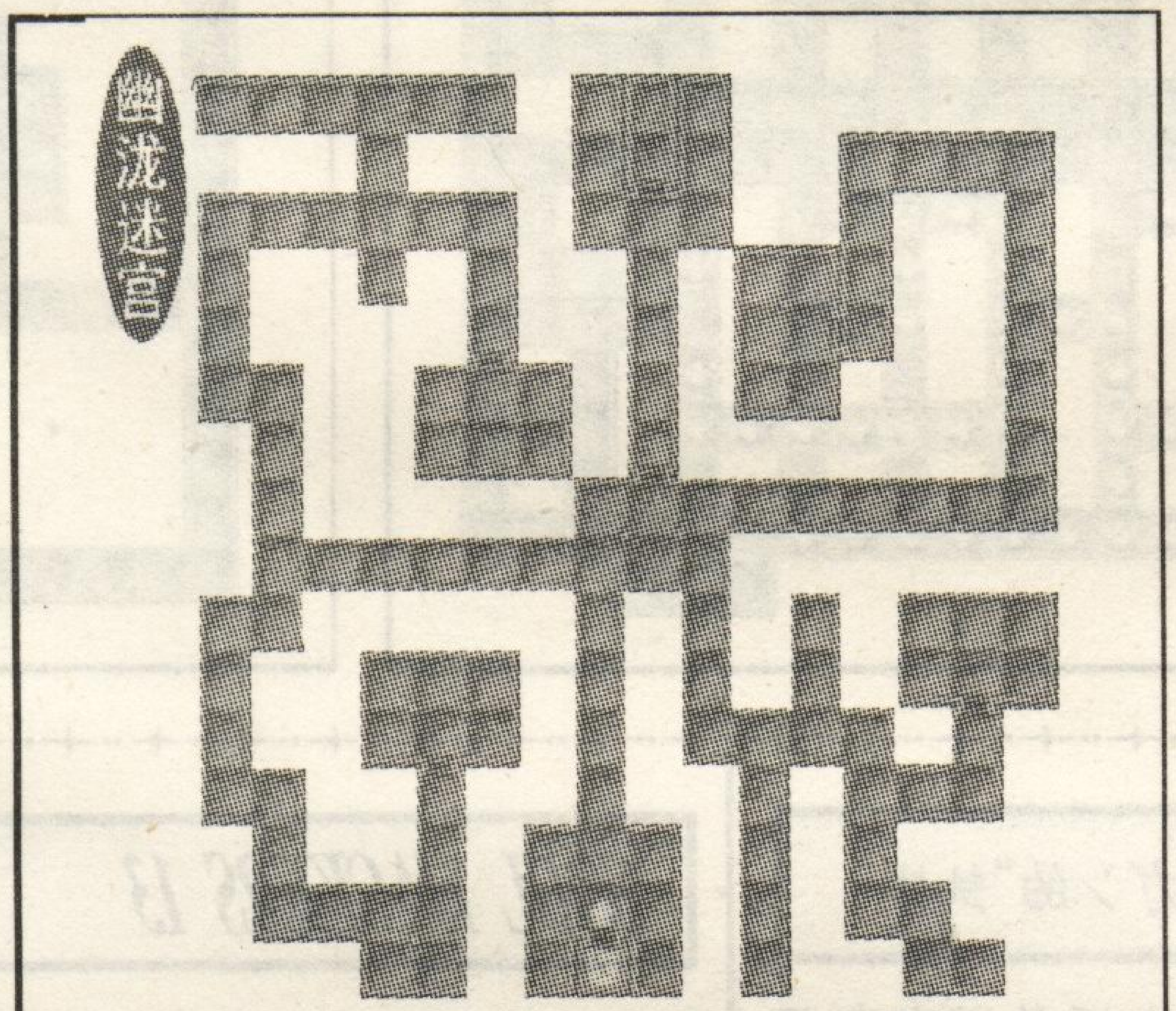


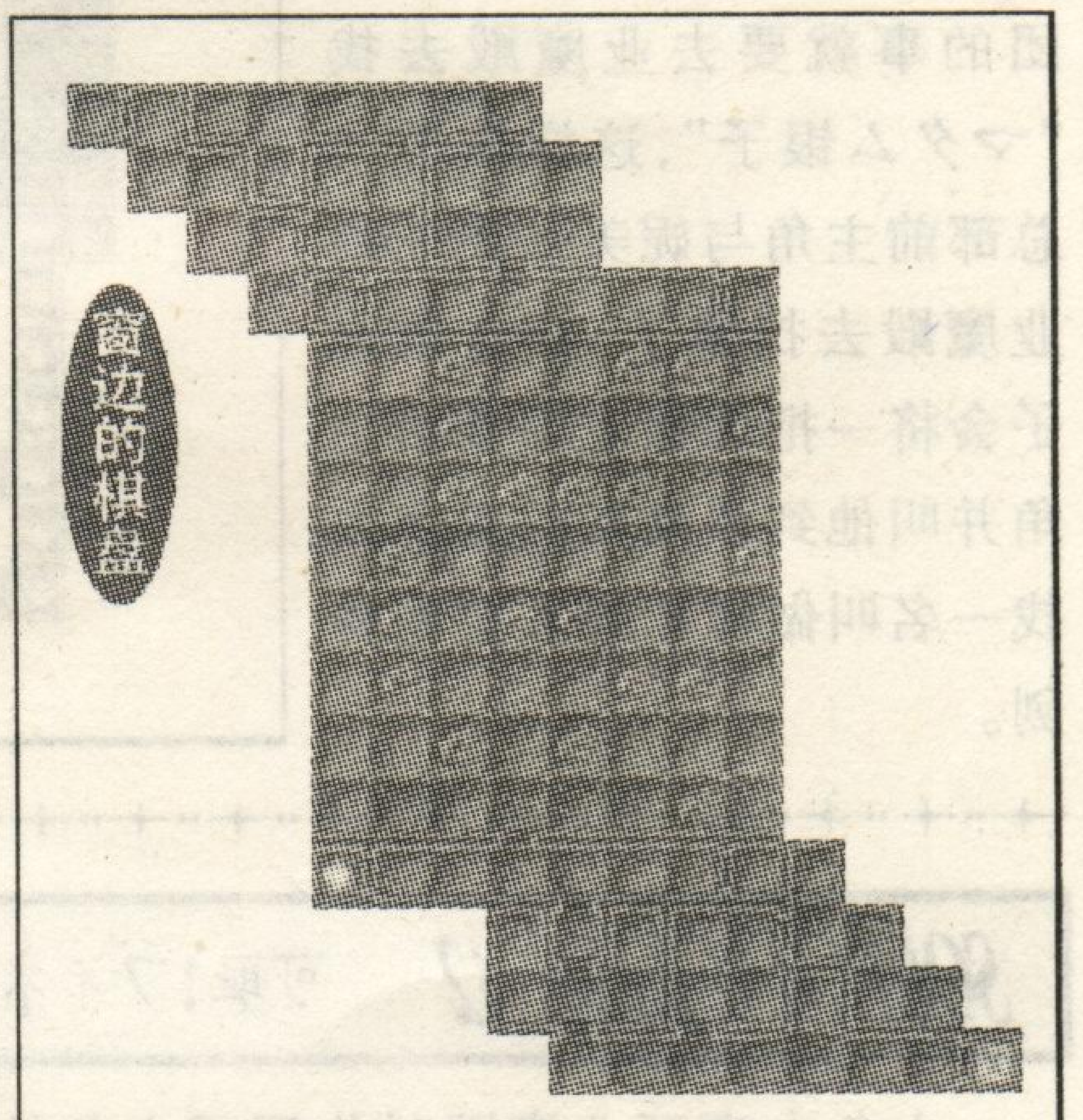
窗边的棋盘：当取得两枚棋子后主角与妮美莎一同到2F右下方的“窗边的棋盘”中去，在这里有不少实力高强的恶魔，应先使其成为仲魔。在这里会找到一间写着“通向国王之路的房间”，在这里有不少能将2人送到房外的转移点，只要根据地图的指示便可通过这里。继续向前走主角便会碰到那个魔术师ジャグラー，他会召唤两个物理防御很强的恶魔作为帮手，虽然我方可用魔法将之解决但那个魔术师似乎会使用“封魔”之类的辅助魔法令我方无法使用魔法攻击，这时我们只要使用在迷宫中取得的一种回复道具便可破解，取得胜利后便可取到第3枚棋子。接着前往迷宫左上方的房间分别把三个棋子放在棋盘上，这样海豚迷宫中的结界便会随之破解。

海豚画像：在前往海豚画像途中有人会告诉海豚的一些弱点，进入图画中由于破解了结界便很快的走到迷路的尽头，在这里发现妹妹友子正与一只海豚游玩，由于这时友子被迷惑因此不恳与哥哥离开，为了抢救她战斗外是难以避免的，海豚除了物理防御超强外亦懂得吸收魔法，另外有时更会进行2次攻击，在这时除了要进行必要的回复外一定要耐心等待海豚将所有MP耗尽，这样便可慢慢地消弱它的HP直到将其击败。

当解决了VR美术馆的事情后，回到现实中主角从电子邮件中得知EL－115又有新款软件发售，将之购入后便可去业魔殿与殿主对话可得知有关合体的中级情报。另一方面由现在起芝滨召唤师训练场的3F已经开放，可以到那里去搜集更强的恶魔进行合体，以便达到提升能力的目的，当这些事情解决后便可回家探望妹妹友子。







SOUL HACKERS 10 逆袭！败将ムーウイス

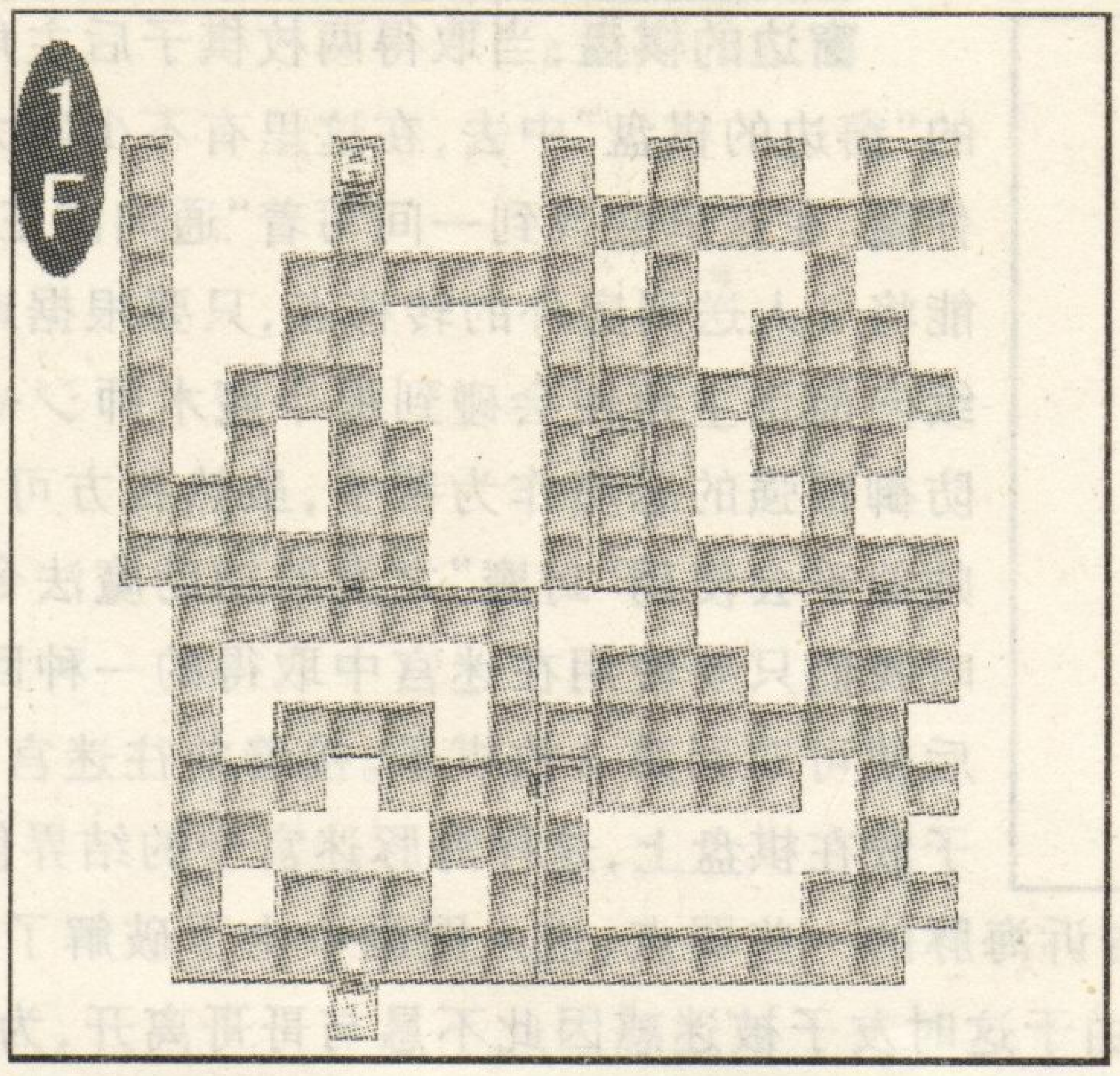
当主角把妹妹救回家后看到她一切无恙这才感到放心，当离开家后妮美莎看见了一名神秘人，在交谈中得知他便是上次的手下败将ムーウイス，这时便要与他再次一战，由于他会集中力量攻击妮美莎所以只要适当的进行回复便可取胜。败阵后的他突然逃跑了，这时妮美莎发现地上有一块他丢下的金属片，拿回总部与同伴研究后发现它印有与神秘社团有关的标记，于是首领为调查此事叫LUNCH等人一起出发协助主角。

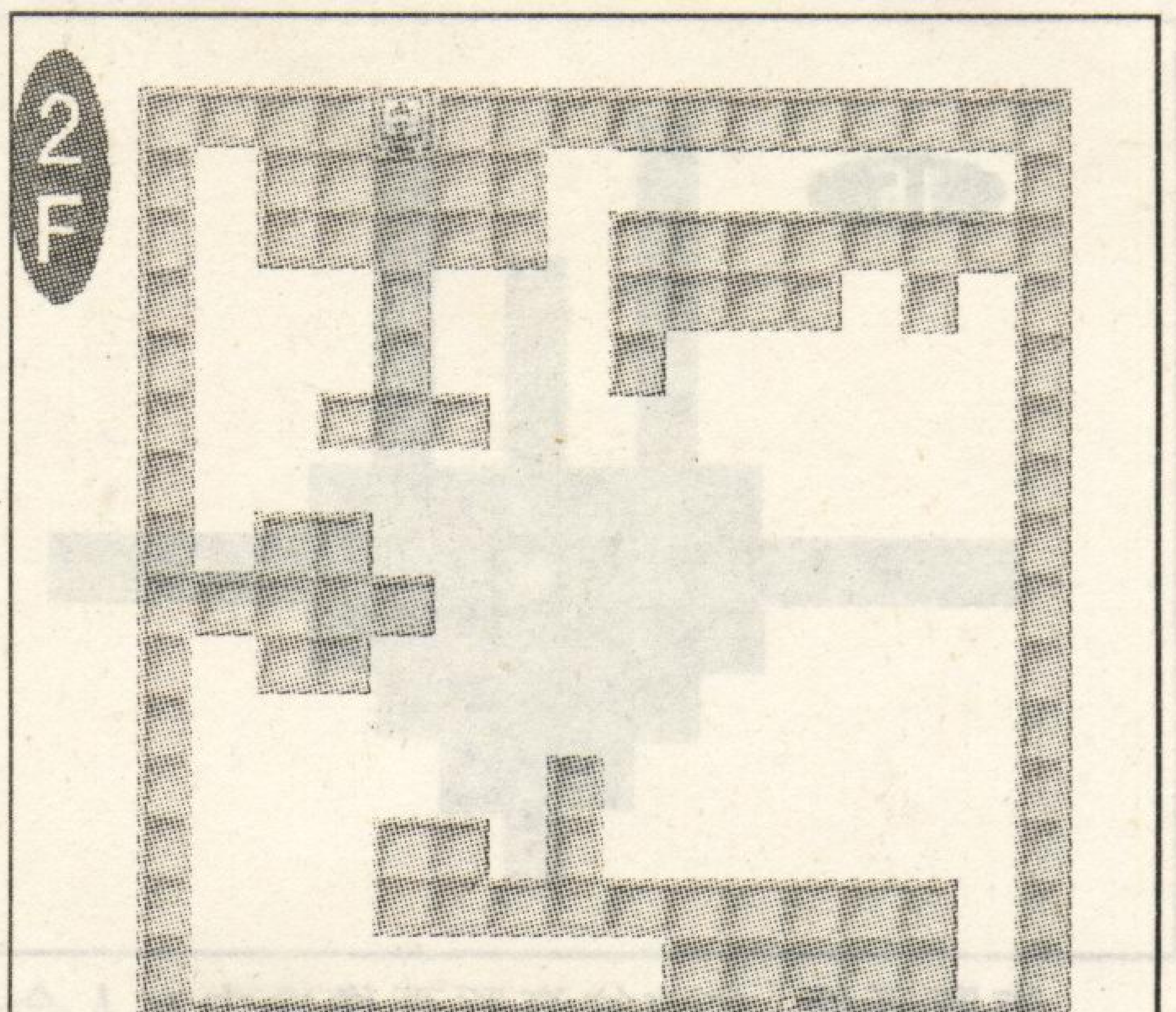
SOUL HACKERS 11 网络追踪！歼灭ムーウイス

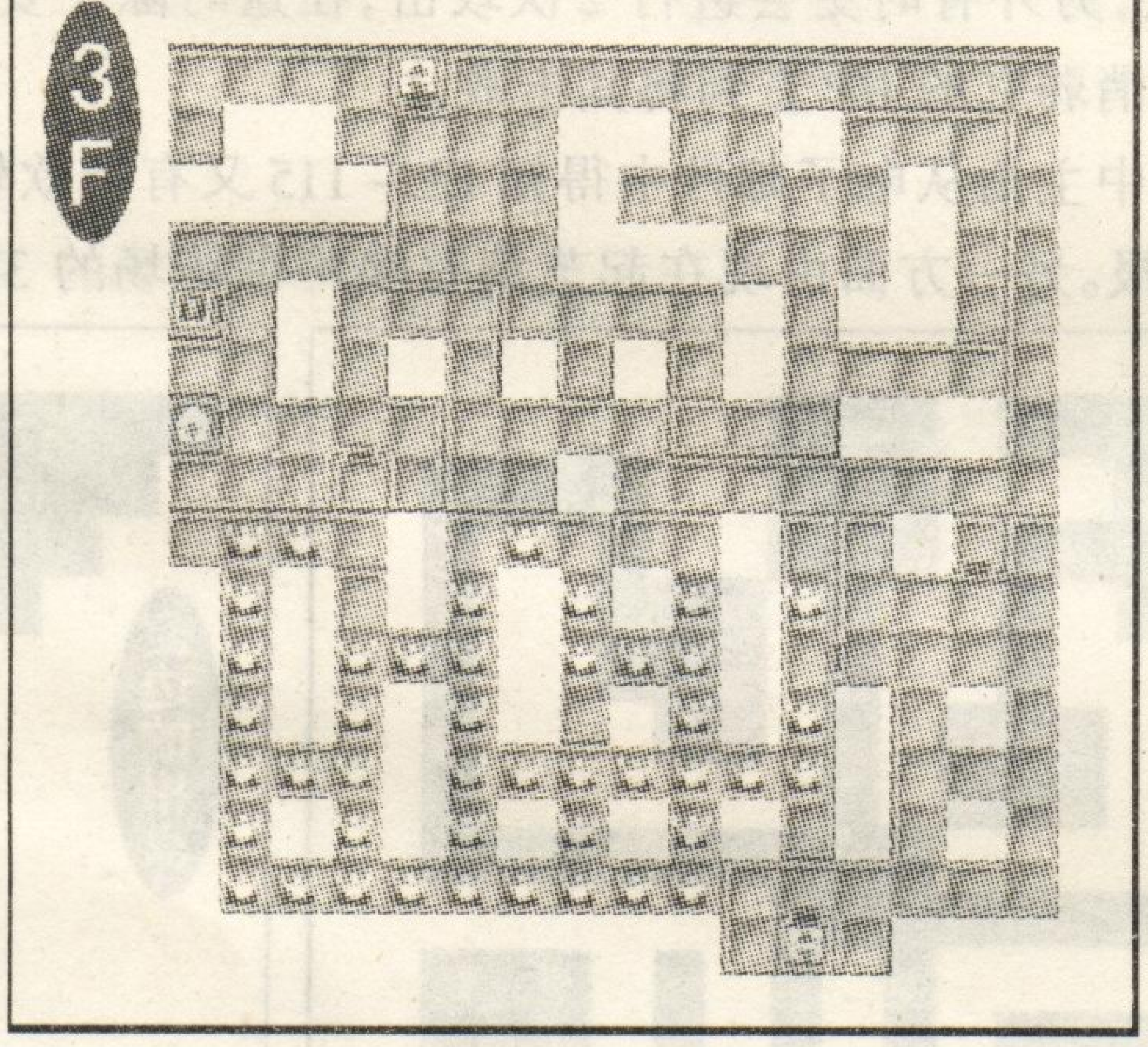
当众人进入自动车厂后，发现四周一片漆黑，于是首领决定兵分三路寻找电力室重新起动电源。主角与妮美莎在搜索中会遇到一些工人，这些工人会告诉你一些有关这里的情报，但首要任务还是要先去打开电源，最后他俩在电力室找到了正在重新起动电源的首领与LUNCH。离开电力室后主角在升降机前发现了行踪飘忽的レイ・レイホゥ，她与主角对了几句话便消失了，接着在2F LUNCH告之有部分地面已遭到破坏，另外第二升降机则因没有电源无法使用。到达3F后在走廊角落的地面发现有闪光，走近调查便会发现是“非常用电源室的钥匙”，之后便可用它开启左边电源室的门，这样便可重新开动第二升降机。在4F遇到SIX得知YU－ICHI不知为何事而离开了，跟着乘第二升降机到3F和4F的另一边；在3F当通过门前写着“立入禁止”的门就会进入一个布满洞穴的区域，在这里玩者只要不作停留保持移动便不会掉进洞内，而在4F则可从被破坏的地面掉到2F的中央地区去取得宝箱。

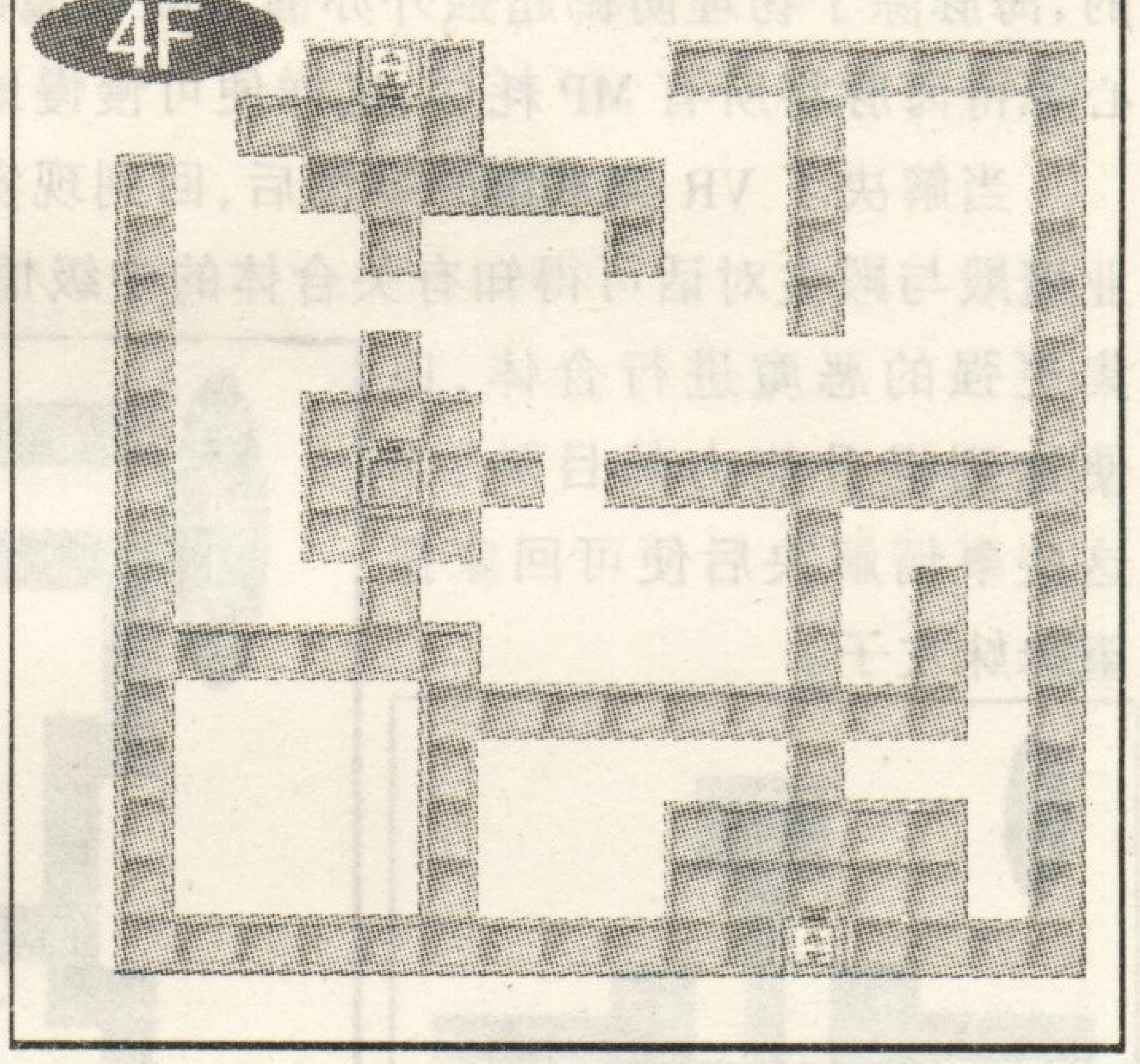
进入4F的监察室"モニタルーム"主角一行终于找到了机械形态的ムーウイス,这时便要与他再次发生战斗,战斗方法与前次相同。再次被击败的ムーウイス逃入了电脑网络,于是二人便跟随他进入了网络中,最后终于找到了藏于网络中的ムーウイス,这是与他的最后一战,在这里提醒大家注意的是在他消失前会不断有怪物出现来对付妮美莎。

返回自动车后レイ・レイホウ又再出现,他对主角说如想了解更多有关神秘社团的事就要去业魔殿去找"マタム银子",这样在返回总部前主角与妮美莎要先到业魔殿去找银子,在这里银子会将一把无铭之刀交给主角并叫他到业魔殿的厨房去找一名叫做村正的人替他铸剑。









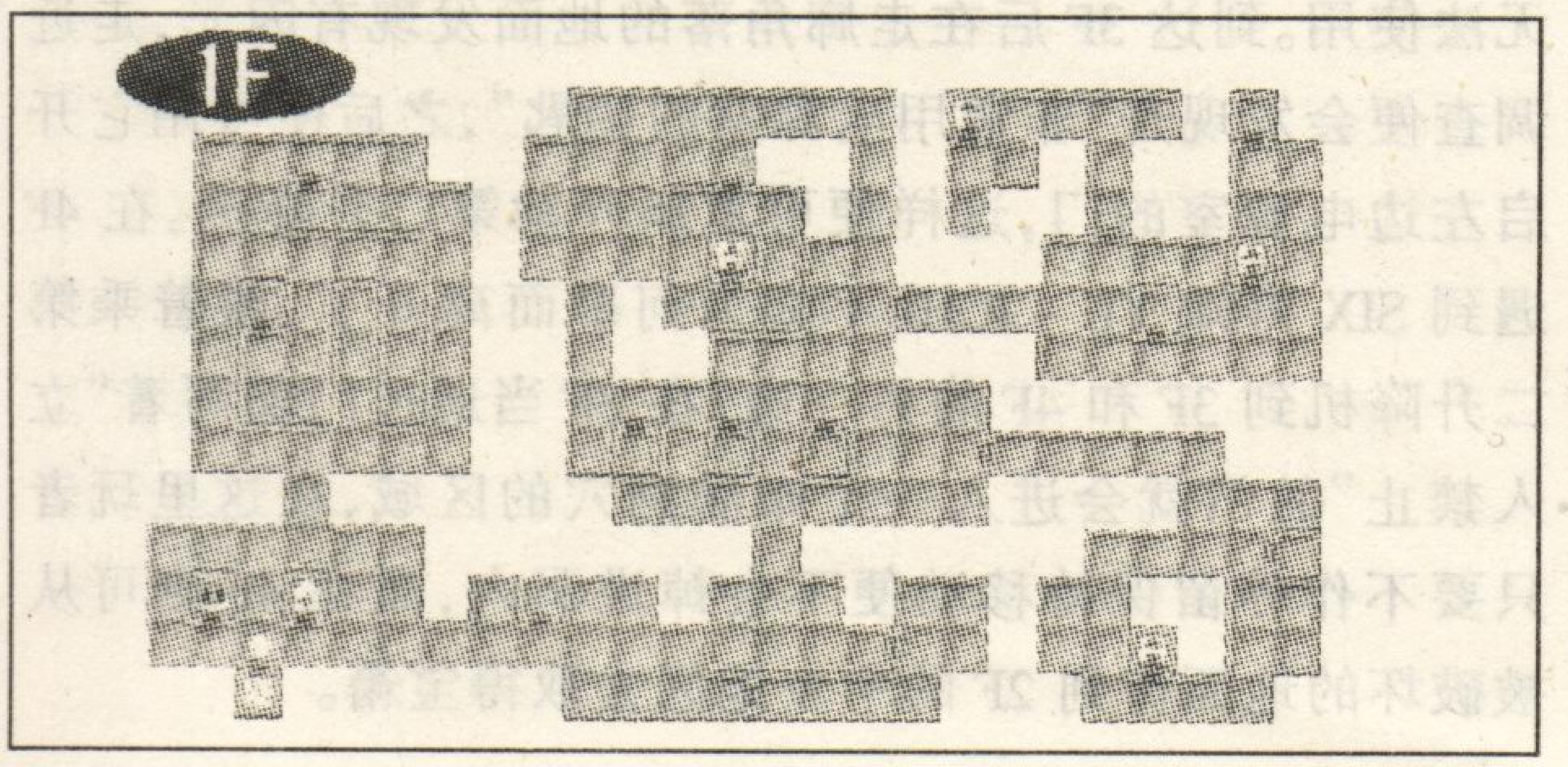
SOUL HACKERS 12　可耻!フィネガン的"挑战"

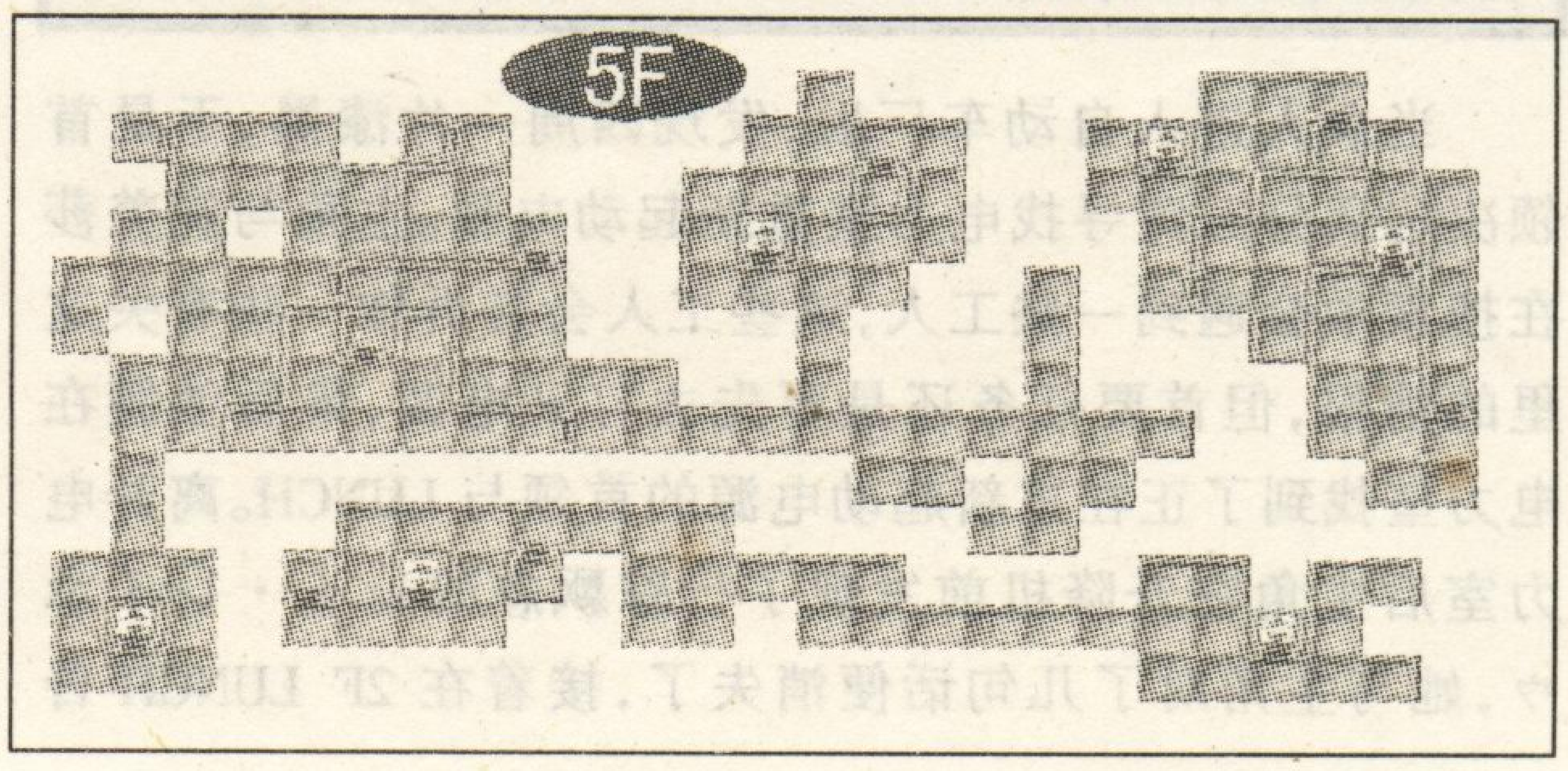
主角在离开业魔殿时收到了主角的电话并说有要紧事要他马上返回总部,原来フィネガン在召唤师专用网页里下了一封挑战书,内容大致是叫主角到"天海フロート"和他进行一对一决斗。尤于怀疑此事与SIX和YU-ICHI吵架有关,于是便决定联同首领与LUNCH马上出发去天海空港,在临行前可通过PC的电子信箱可得知EL-115有新软件发售。

SOUL HACKERS 13　一骑讨!天海フロート

在天海空港B1F的地下火车站主角突然收到电话,原来胁持了YU-ICHI的フィネガン提醒主角只准他和妮美莎两人来天海フロート的资材置场,否则便马上杀掉YU-ICHI,这样首领没有让主角二人乘地下铁去天海フロート。

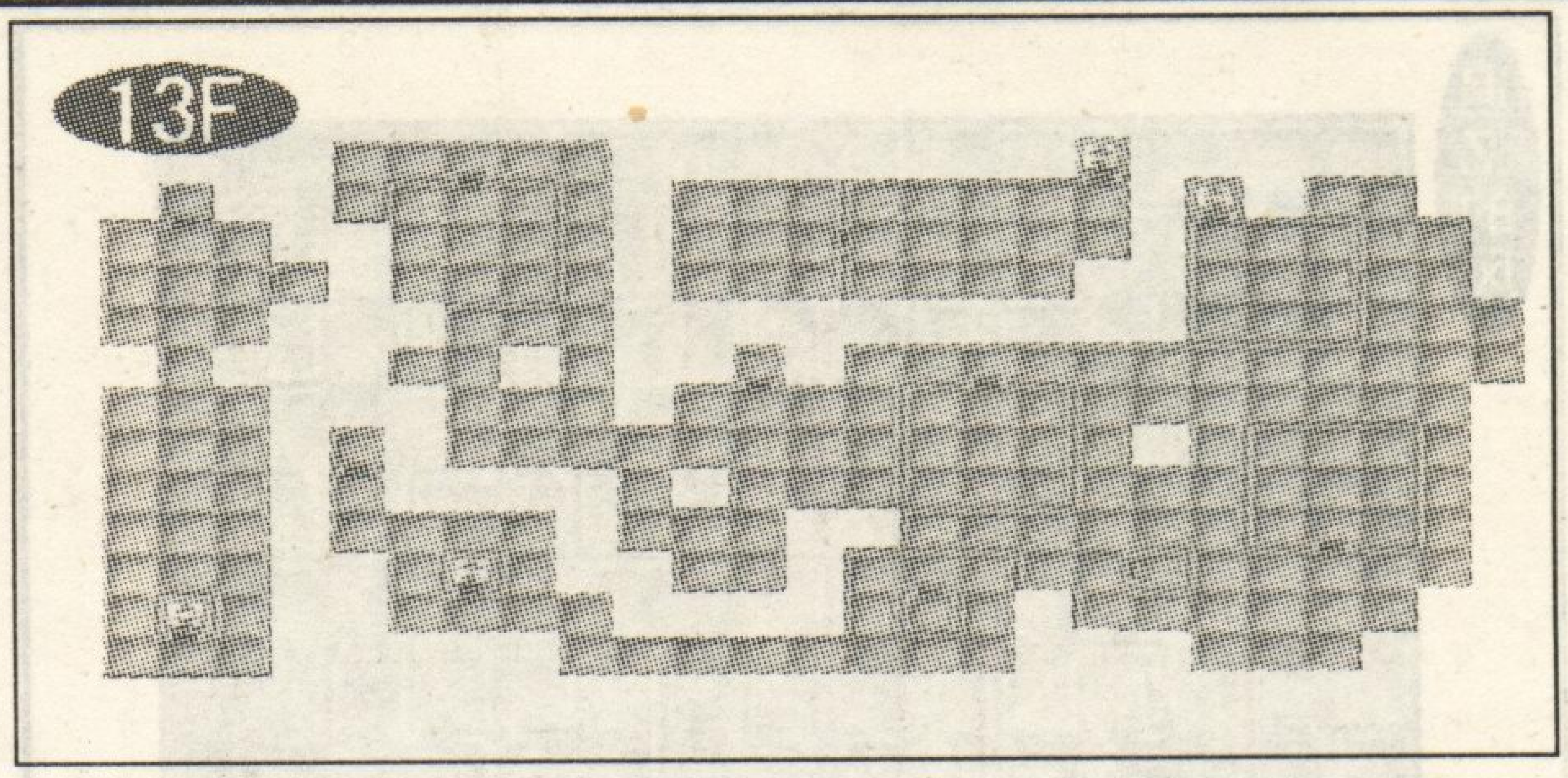
到达后可在各层打听情报,在这里迷宫共分A B C三个区域,先乘电梯到5F再去13F启动A区的升降机控制键,接着先后到A区和B区的13F启动B区与C区的升降机控制键,途中在B区会发现YU-ICHI的帽子。最后主角在C区13F的4号资材置场找到フィネガン,与他战斗前他会问主角是与他一对一决斗还是同妮美莎共同作战,如选前者他会召唤主角所带的全部仲魔,如选后者他会召唤很多极为强力的恶魔(可得到较多的经验值)。战胜フィネガン后他





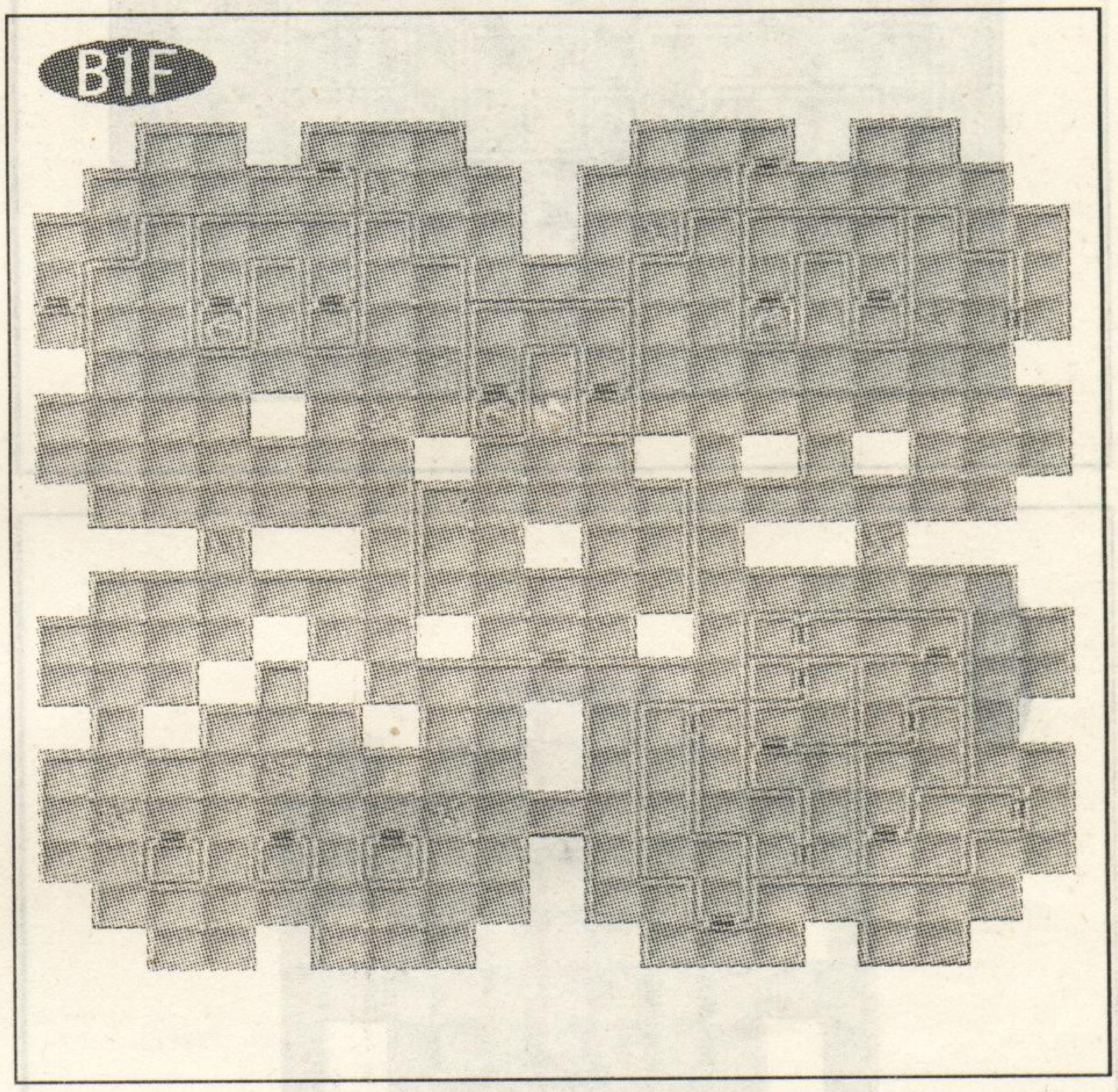
便离开了。成功地救回 YU－ICHI 后便可返回总部。

注：当完成了此事件后，主角便可从召唤师训练场乘电梯进入 4F 及 5F，在那里可寻找实力较高恶魔成为仲魔，以进行各种高级合体。如果玩者有兴趣可根据 PARADIGM X 中礼品屋老板的要求合体成一些特殊的恶魔，并将这些恶魔与之交换一些十分有用的情报，在这些情报中包括魔晶变化法则、特殊种族恶魔合体法则以及一些强力的仲魔，由于这些情报对游戏有很大帮助所以要尽量多的获取。



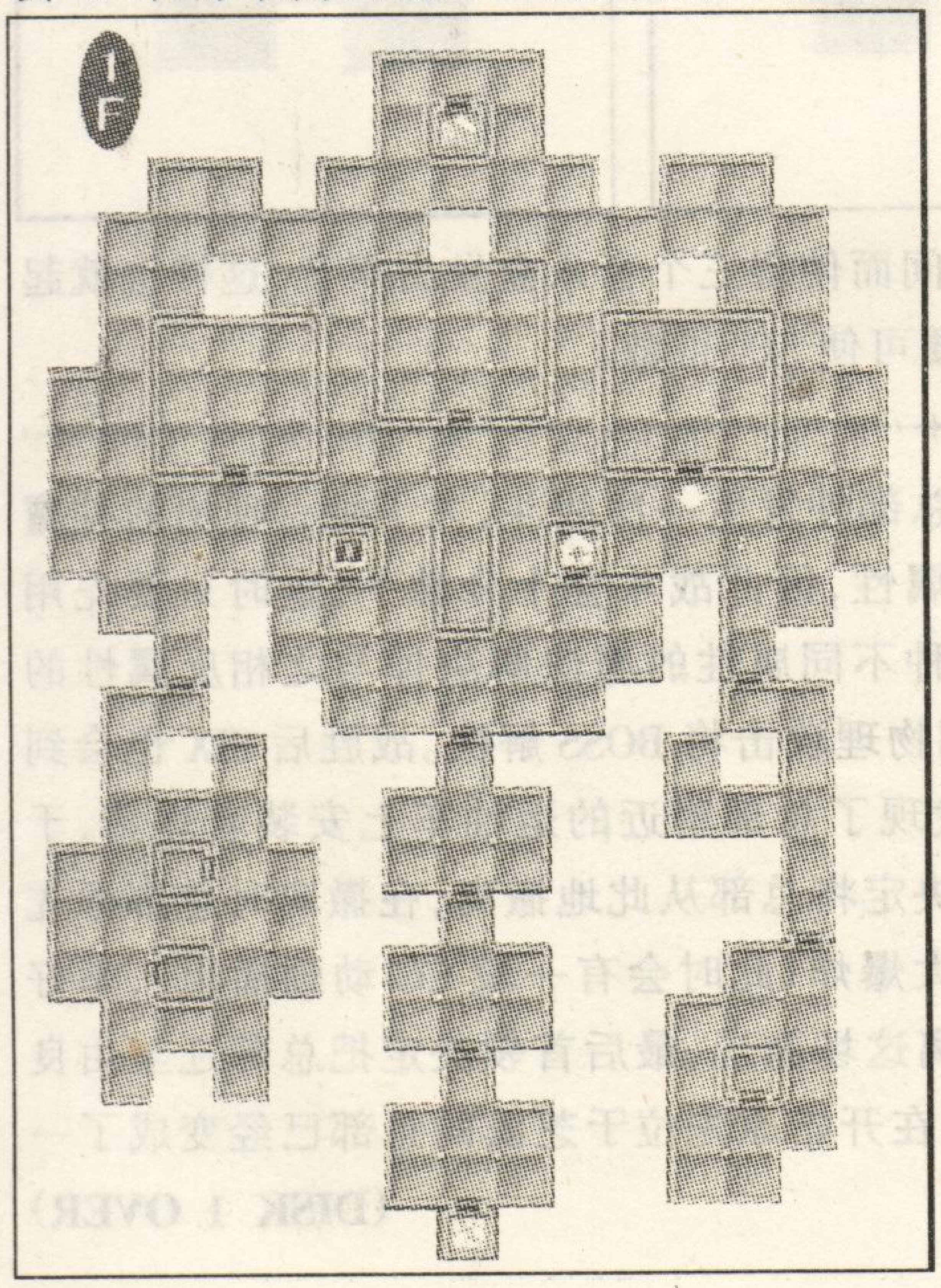
SOUL HACKERS 14 怎么为！主角 ID 卡被调消

就当主角在总部与首领等人谈话时，有一封来自住民管理局的电子邮件发来，说主角因违返了条例而被消除了个人资料的 ID 卡，由于在天海市没有 ID 卡无法购物也无法进入电脑网络，于是首领便召集所有成员商量对策，而叫主角先到二上门东部 SIX 的住所去找他回来。在 SIX 家里无论妮美莎怎么说他也毫不理会，这时主角发现在 SIX 面前的电脑屏幕里显示着 PARADIGM X 中映画馆内的“VR ホラーハウズ”，主角猜 SIX 是大概是被摄取了魂魄。返回总部后主角向首领报告了此事，而 LUNCH 也说近来流行着一种会使人失神的怪病，这时首领叫主角立即前往 EL－115 去取伪造的 ID 卡，拿到伪造 ID 卡的主角便可从网络进入 PARADIGM X。

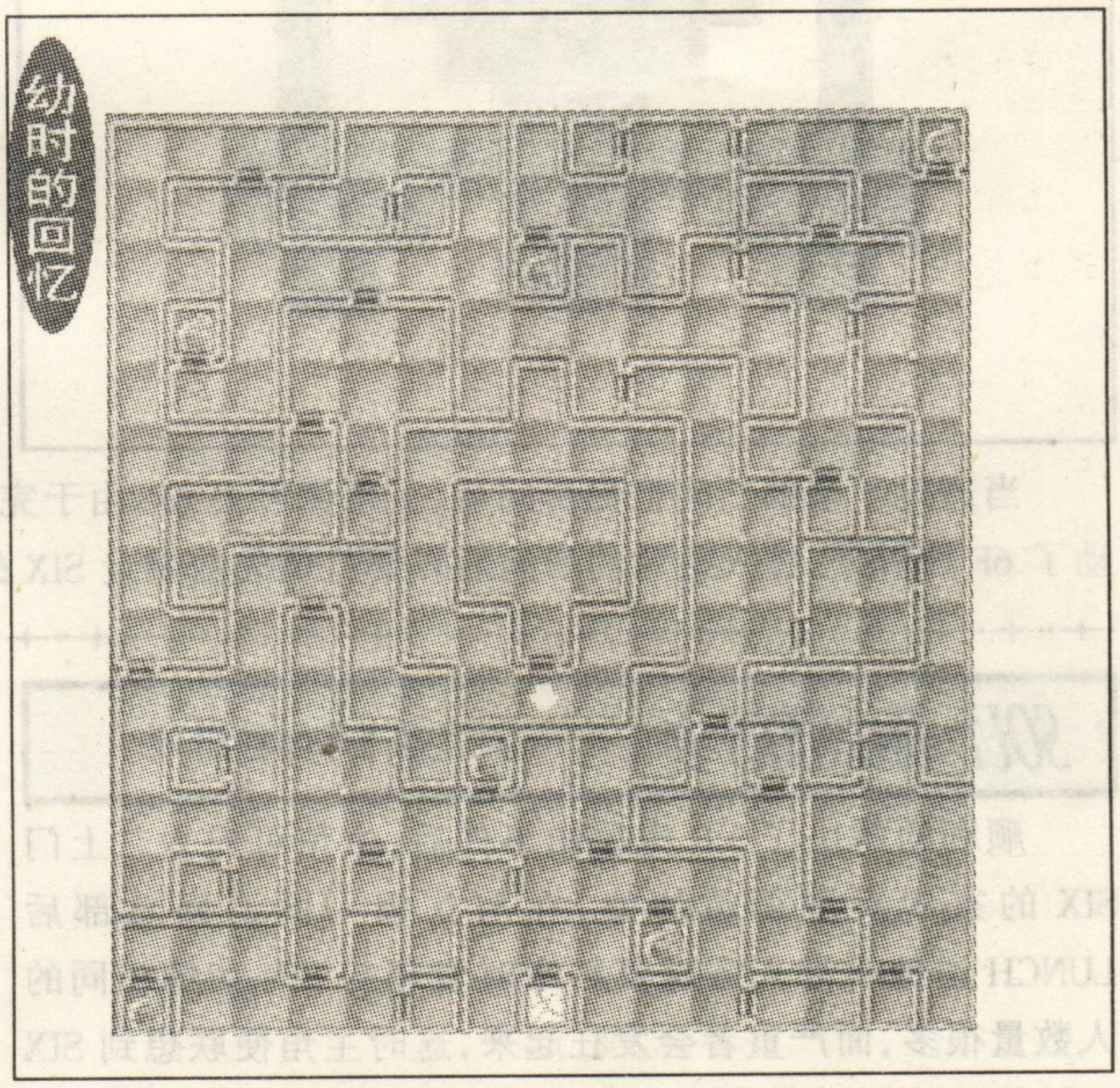


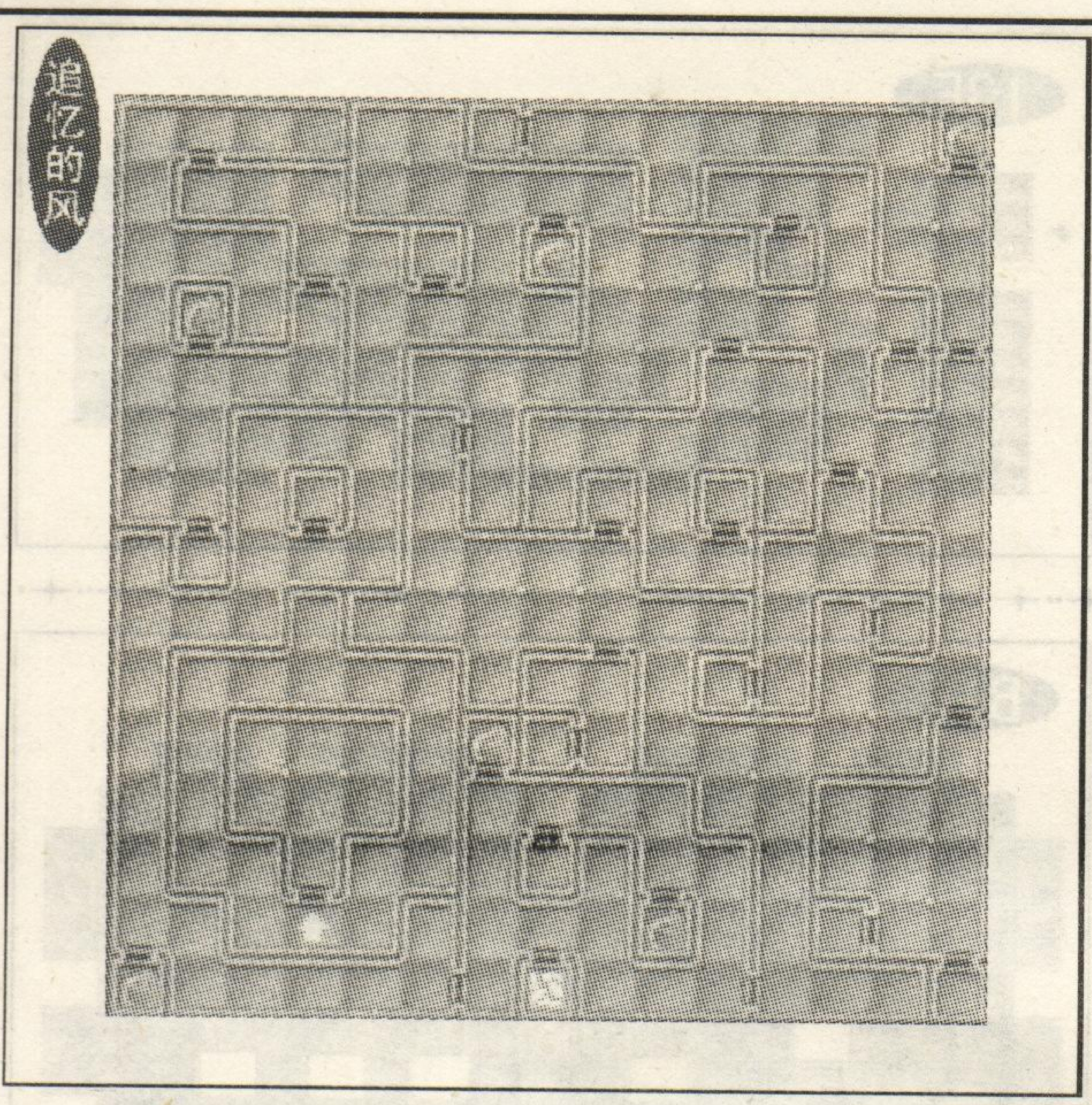
SOUL HACKERS 15 惊悚！VR 鬼屋中的恐怖旅行

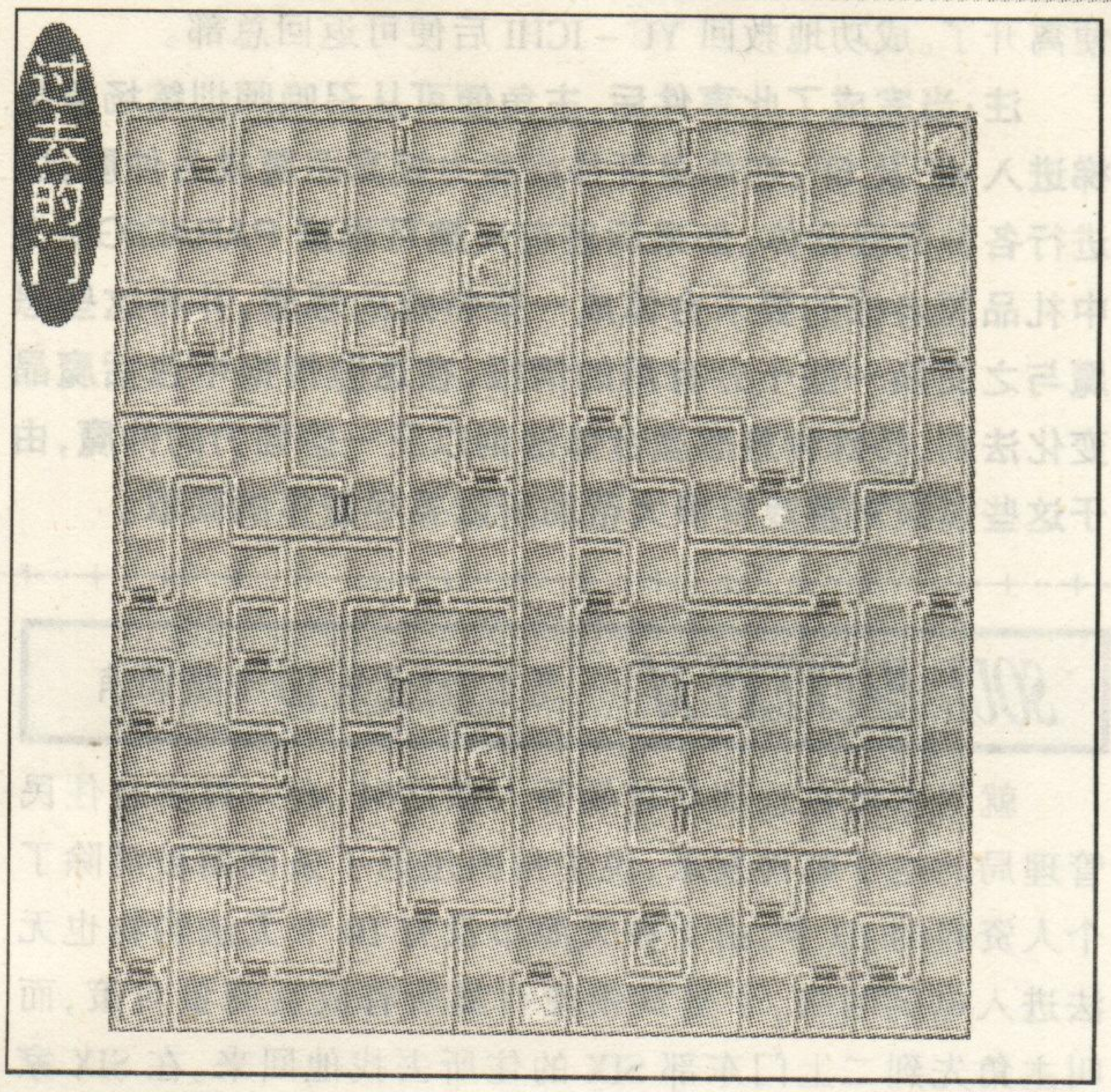
有了伪造 ID 卡后主角到武器防备店添置装备，接着便可进入 PARADIGM X 内映画馆的 VR 鬼屋，在 VR 鬼屋内从游客处得知这里共有三间记忆房间，先从北面的楼梯去 6F 取得东南西北 4 件防具，尤于这里最上端的房间无法进入，因此唯有返回 1F 分别进入那三间记忆房间。

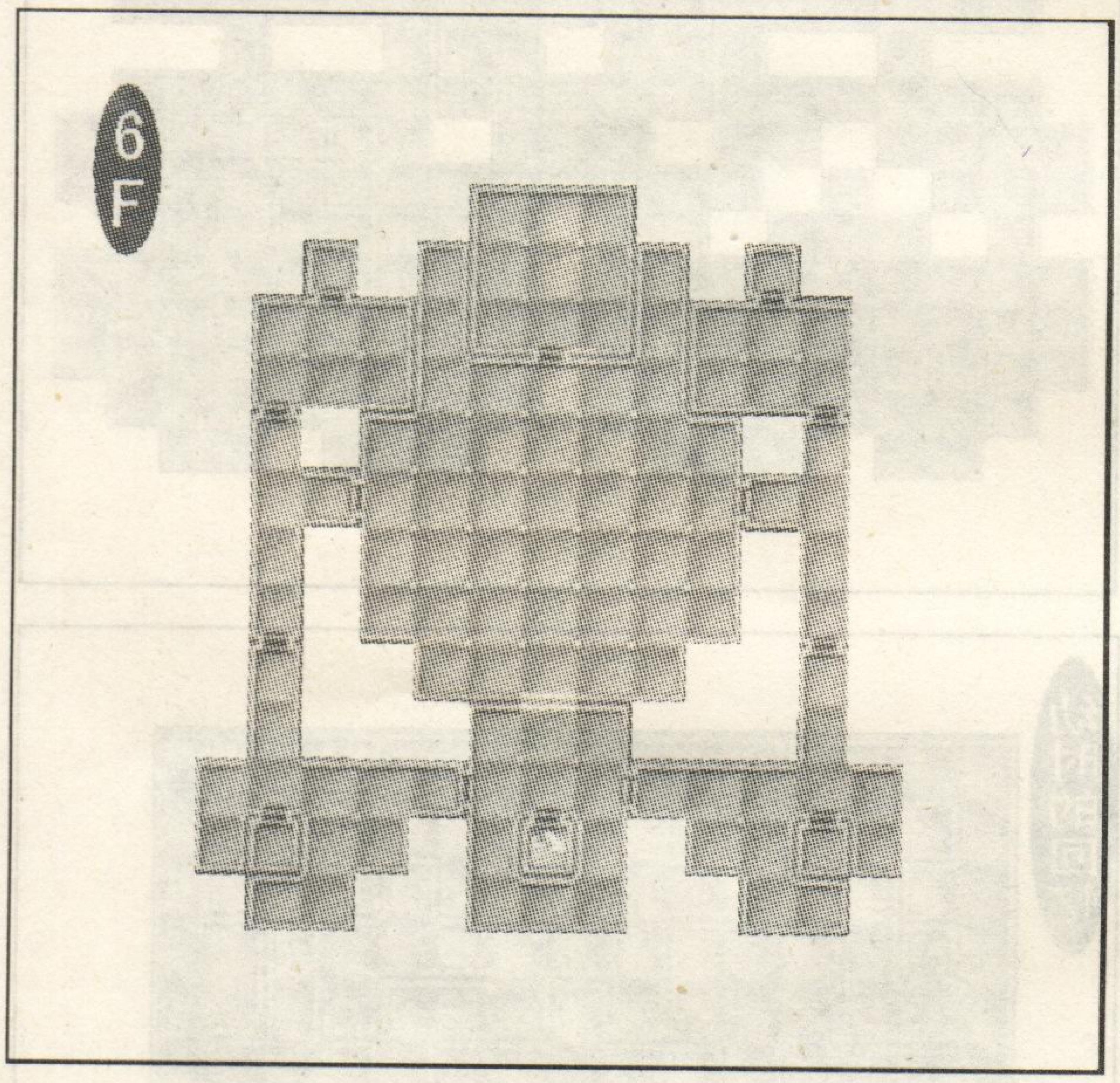


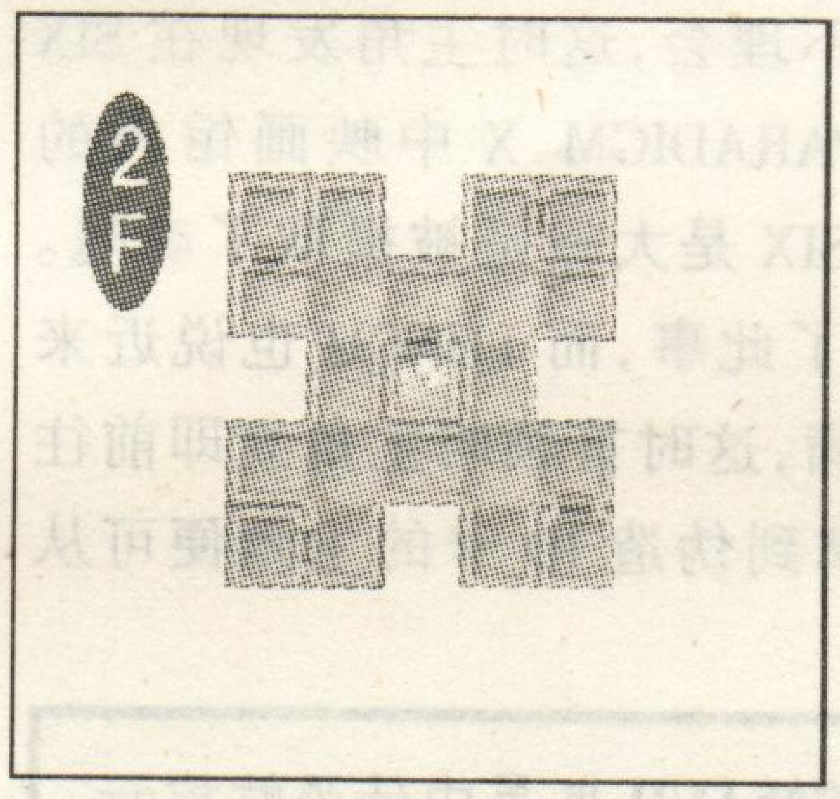
在 VR 鬼屋 1F 设有“幼き思い出”、“追忆の风”、“过去の扉”3 间房间，主角只要在房内摇动音乐盒便可进入对应的迷宫，由于这三个迷宫与 B1F 的大堂相联接，所以可能会走许多路，但只要注意其中规律便可通过这 3 个房间。在其中一个迷宫中可见到年幼 SIX，在这里会出现选项但无论怎样回答最后他都会被一名神秘女孩带走。

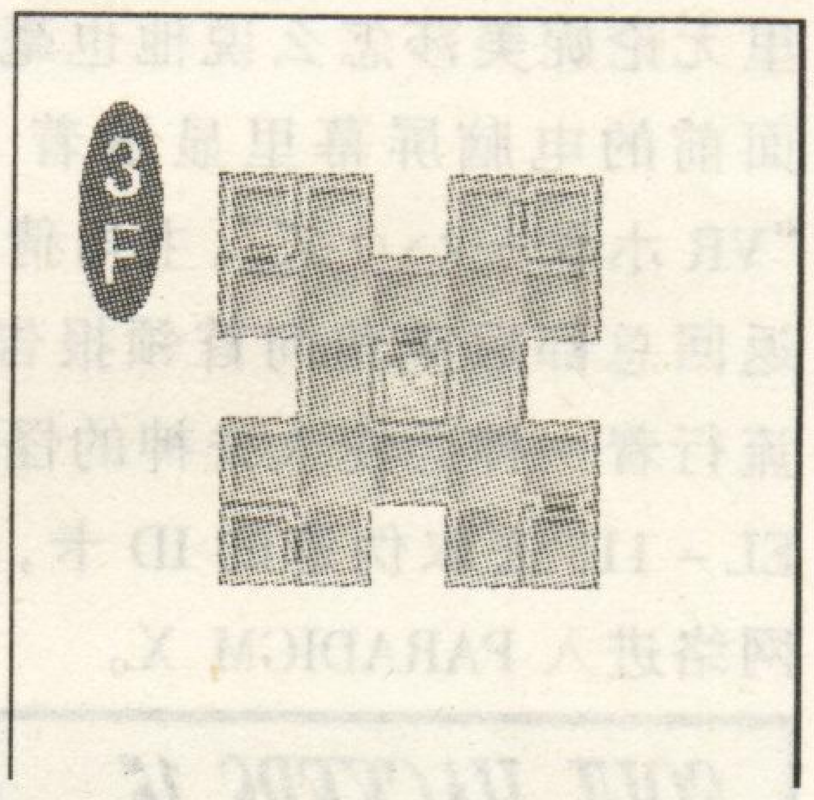


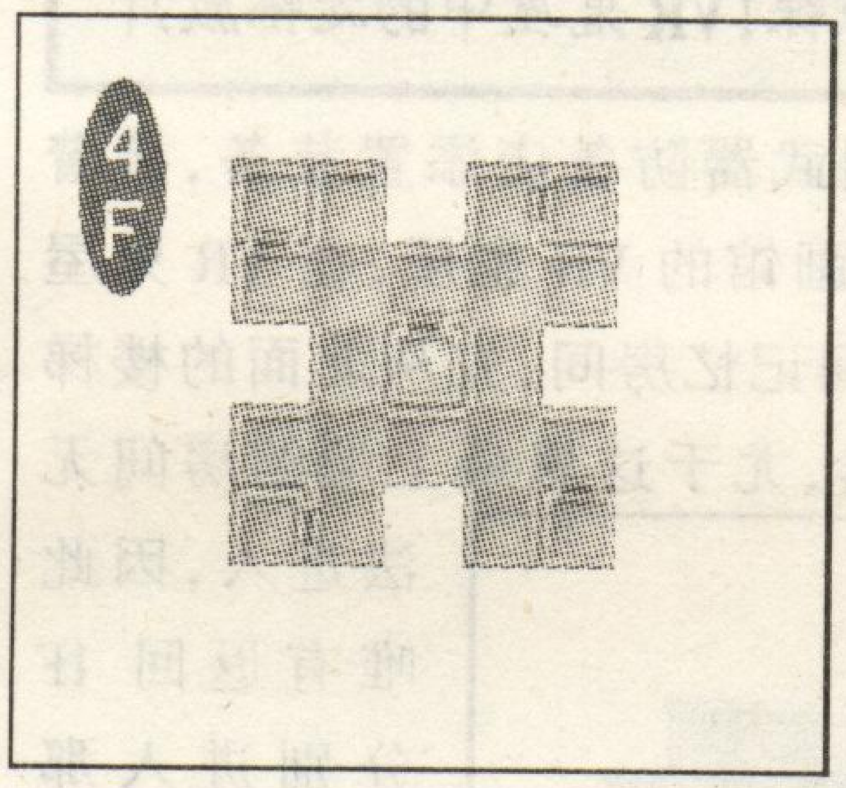


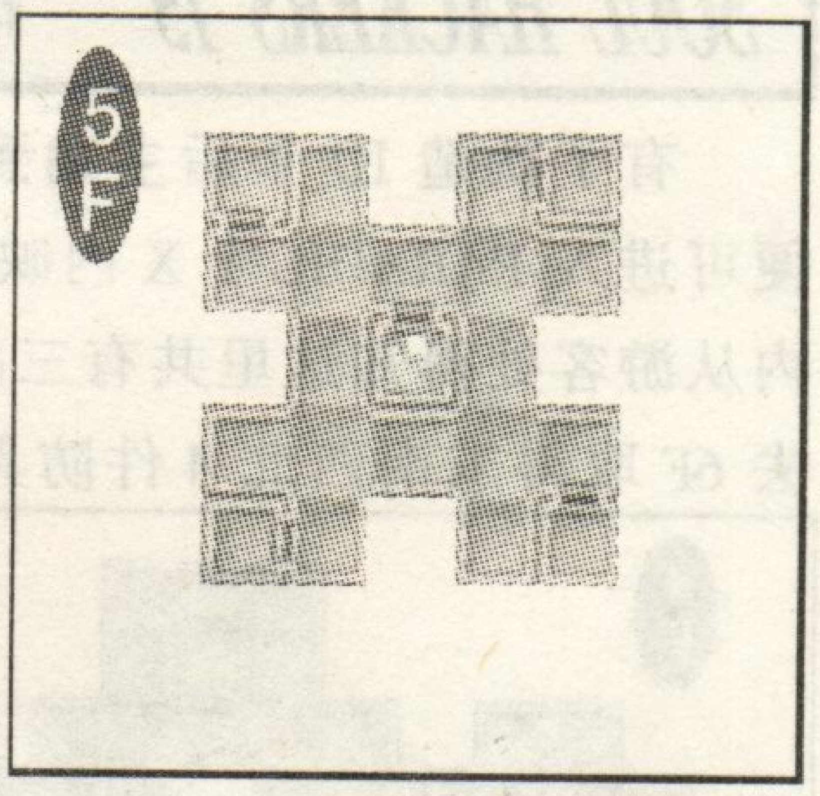












当通过了全部三间记忆房间后，主角便可去 6F。由于完成了三个记忆房间而使得三个音乐盒发出声音，这样也就起动了 6F 的机关。进入最后的房间后只要打倒先前带走 SIX 的那名神秘女孩便可使 SIX 得救。

SOUL HACKERS 16 大危机！总部被爆破

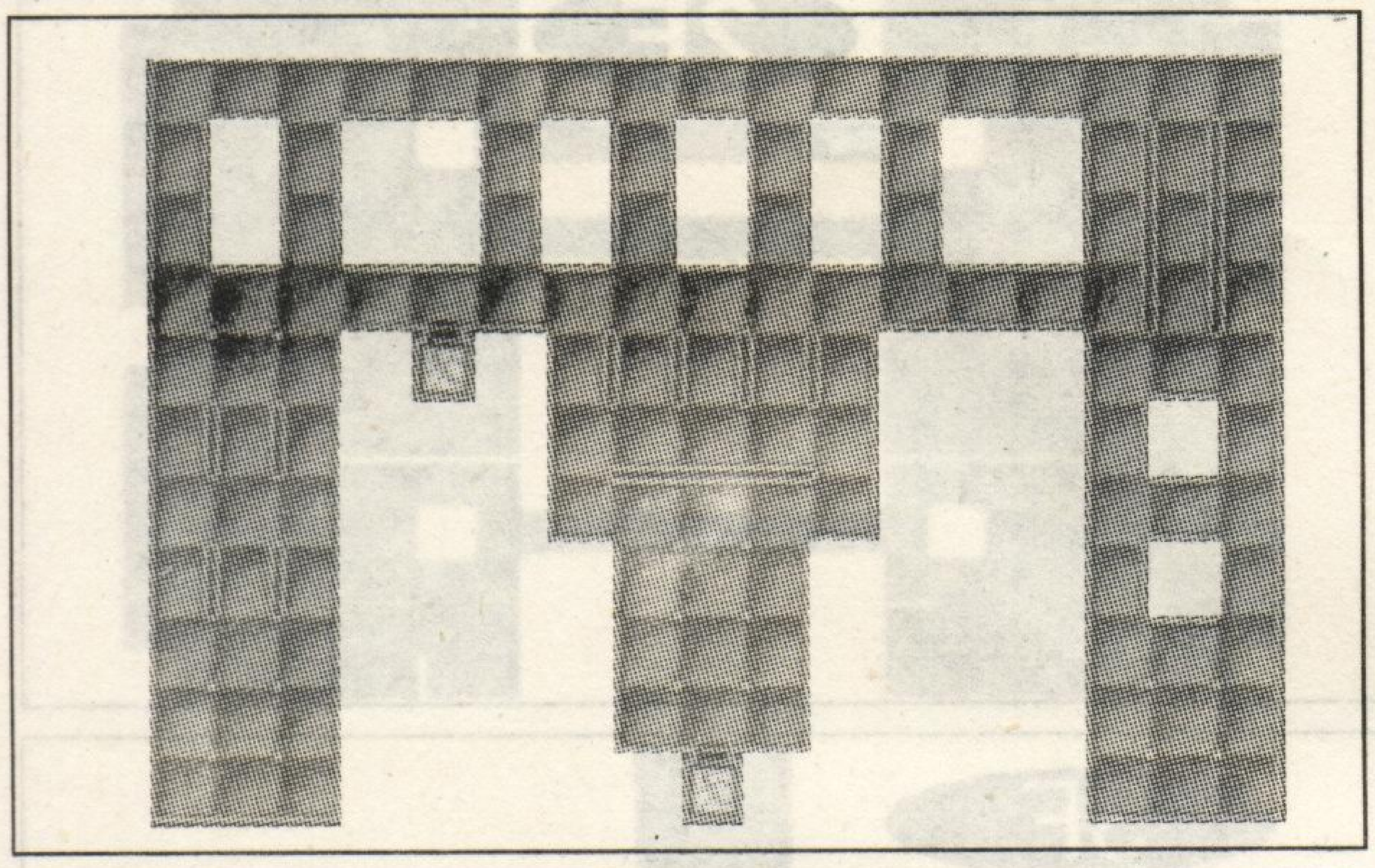
顺利的解决了 VR 鬼屋的事件后，主角可先去二上门 SIX 的家中安慰得救的他，在与首领一同返回总部后 LUNCH 说他在潜入医院资料库时发现与 SIX 病情相同的人数量很多，而严重者会发狂起来，这时主角便联想到 SIX 与妹妹友子同样是使用电脑进入 PARADIGM X 后出事的，这让人们不禁联想到网络制造商 ALGON SOFT，难道说它与神秘社团会有什么联系吗？就在此时总部外传来一阵说话的声音……

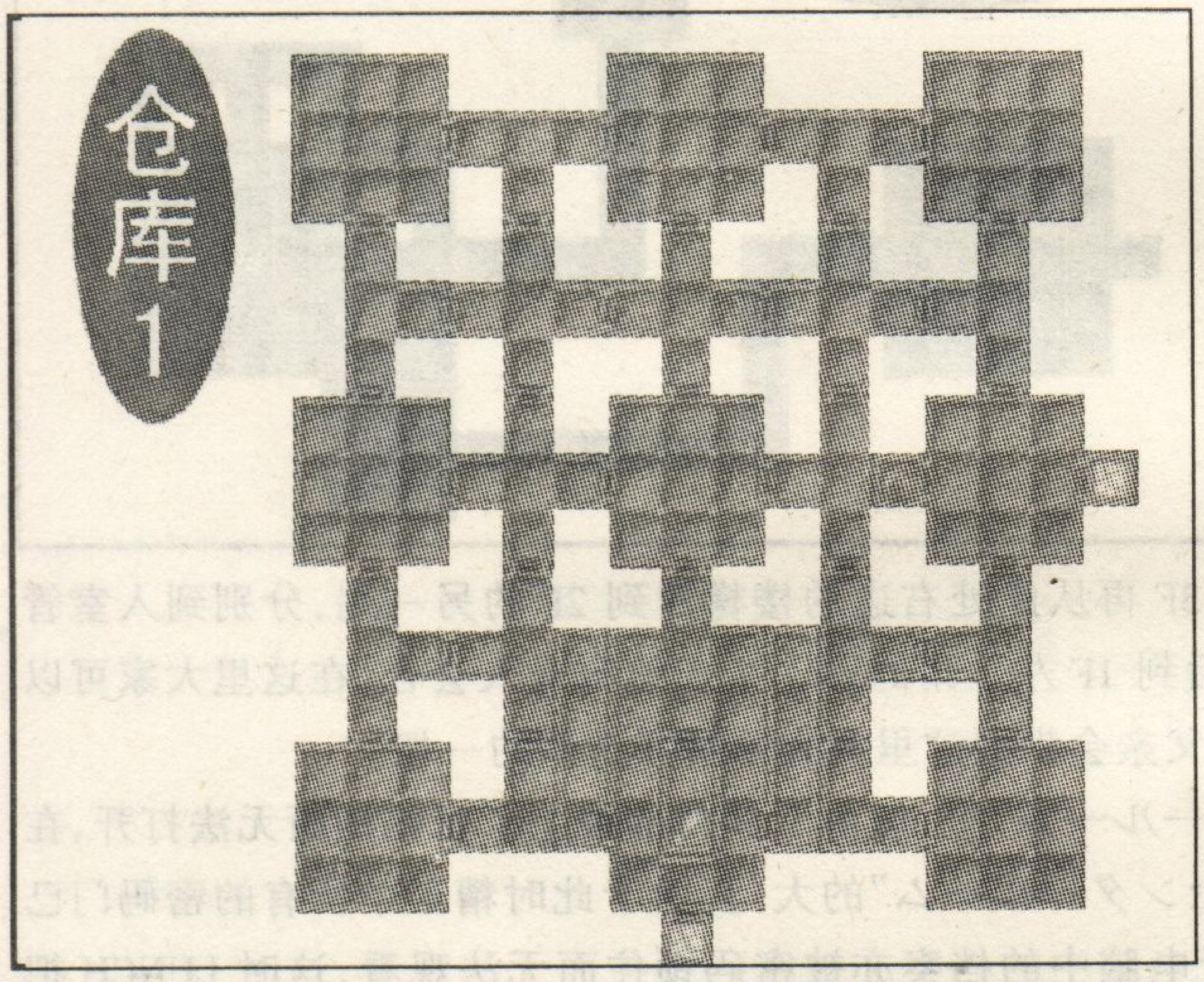
这时会在总部外发生一次战斗，尤于她召唤出的仲魔各有其不同的属性，因此战斗会十分棘手，这时只要先用火炎及冰结两种不同属性的魔法解决掉与之相反属性的恶魔后，便可用物理攻击将 BOSS 解决。战胜后 SIX 也会到达这里，这时发现了总部附近的运油车上安装着炸药，于是首领便立即决定将总部从此地撤离，在撤离时总部原先所在地会发生大爆炸（此时会有一段 CG 动画播出），幸好他们能及时逃离这场噩运，最后首领决定把总部迁至由良岛的货仓，由现在开始原先位于芝滨的总部已经变成了一堆废墟。

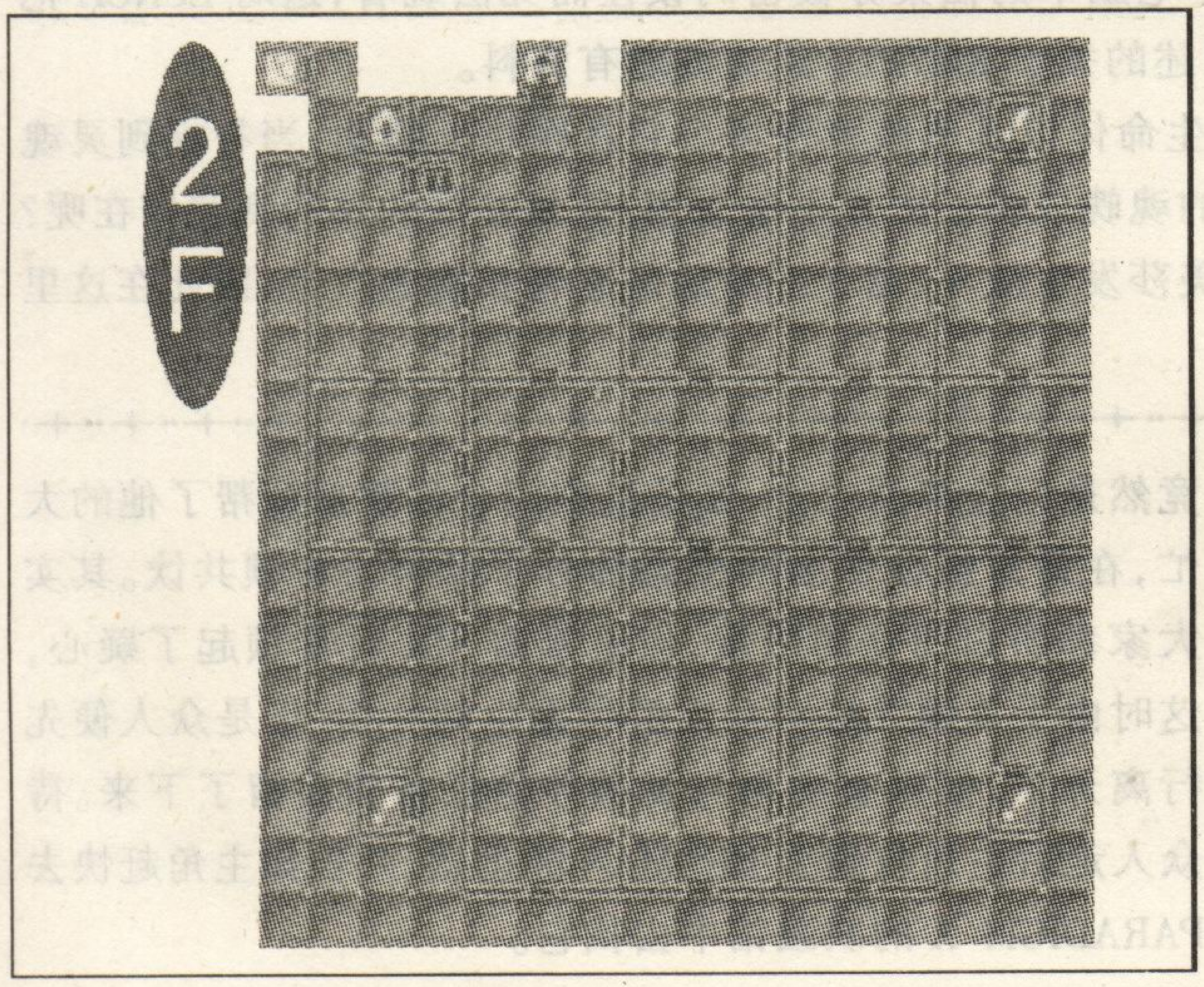
(DISK 1 OVER)

SOUL HACKERS 17 离奇！妹妹友子的求救电话

从芝滨停车场逃离了爆炸的危险的主角等人开始计划下一步的行动，而首领便马上发电子邮件给 YU－ICHI，并通知他总部改在由良岛货仓。就在这时主角收到了妹妹打来的电话，在电话中主角得知父亲不知为何发狂起来，并连同其他发狂的居民一起来到了あかね台的购物中心，由于此事非常紧急而且离奇，因此主角与妮美莎立刻告别首领前往あかね台的购物中心。



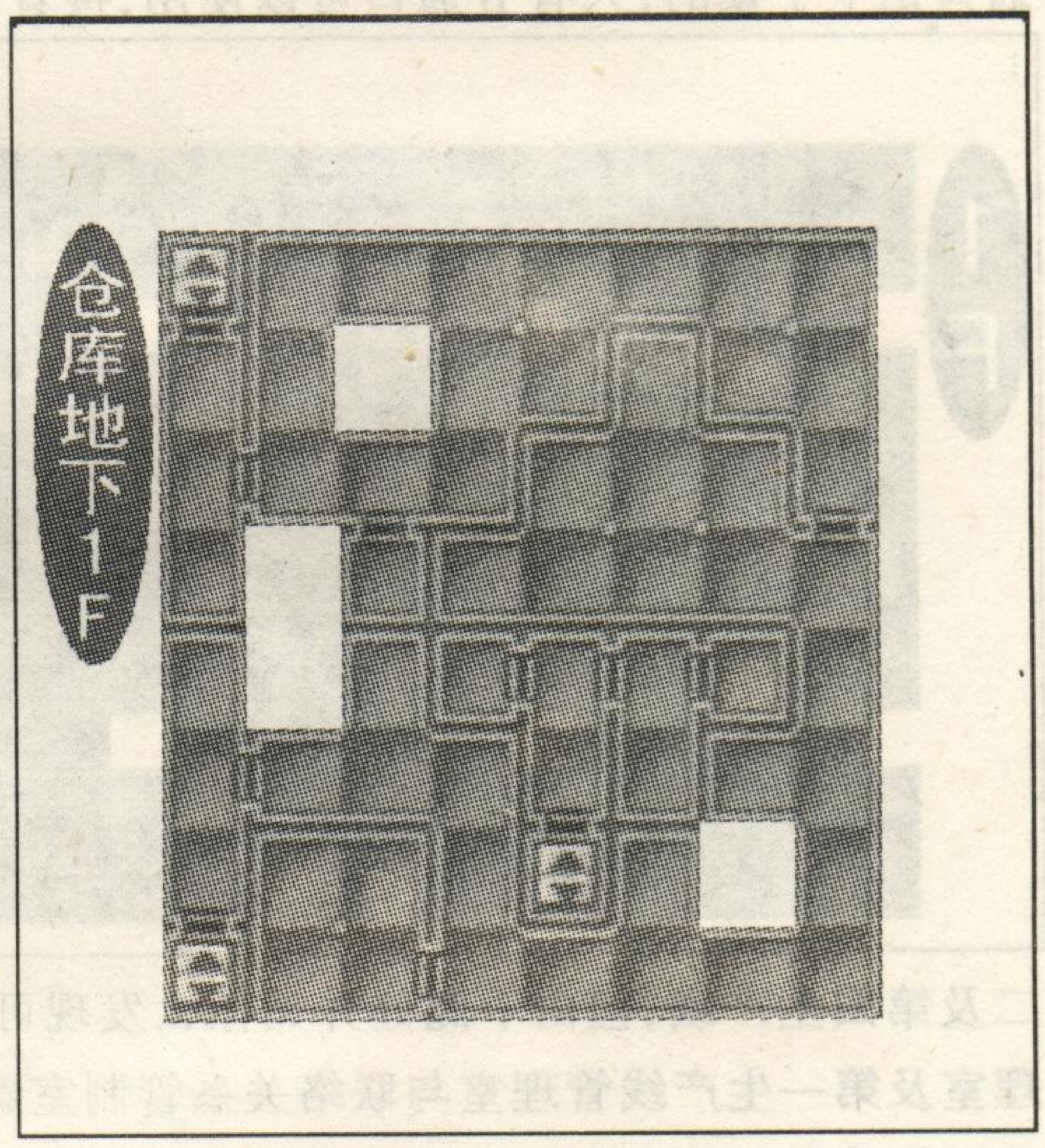




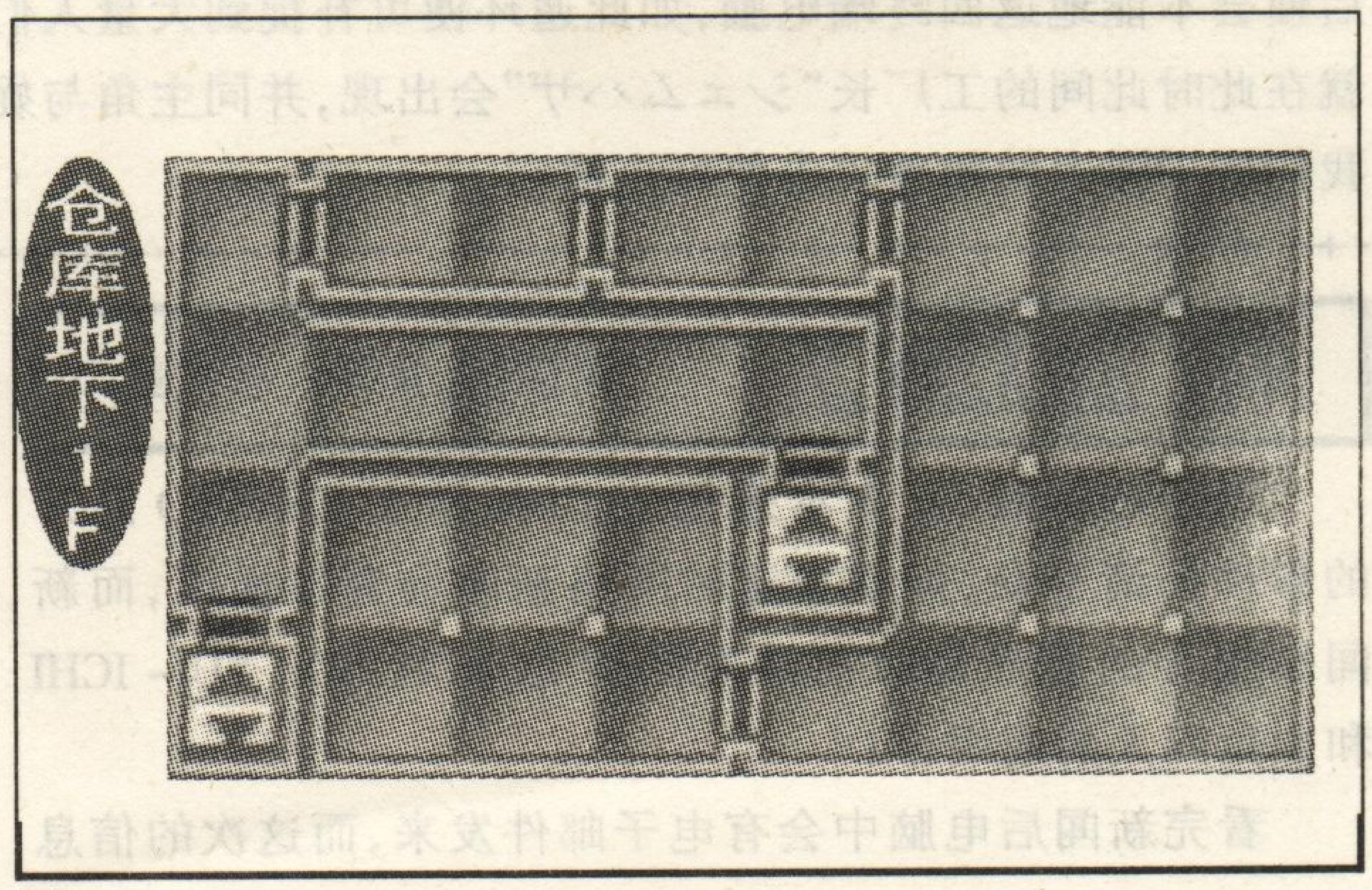
SOUL HACKERS 18 暴走！发狂的市民们

进入购物中心不久二人便发现貌似疯妇的市民在眼前出现，主角起初估计是市民们染上了怪病，但究竟如何还要在进一步调查。在购物中心内可以找到一扇被锁住的门，在这里只要仔细索查便可找到“里口のカギ”，利用这把钥匙就可通过那间被锁住的门到西面的仓库。

在第一仓库从工作人员处可以得知这里有红、黄、蓝三种颜色的门，至于用来开启它们的控制杆则在入口附近的房间内，在这里注意最多只可拉动两支控制杆，如想通过这里必须不断地更换被启动控制杆的组合，这样便可来到第二仓库。在第二仓库中大门有红、黄、蓝三种颜色，但控制杆暂时只能发现黄色及蓝色的，在这里仔细寻找便可发现红色控制杆，启动红色控制杆后便可到右上方乘电梯去 B1。



在 B1 中主角可找到发狂的父亲，妮美莎暂时令其失去知觉后与主角向前继续调查。再向前走便可遇到隶属于神密社团的低级召唤师，在迷宫中经过一系列调查后可来到 B2 的尽头找到冷冻的保管室（由于迷宫比较复杂，各开关的位置也分布较广，因此大家要耐心寻找）。在这里可发现一台发出神秘音乐的控制电脑，但由于被上了密码而无法关闭系统，在这里会有一个人告诉你一些有关市民发狂的情报和 KRYPTO 电脑晶片的一些事情，事情完成后主角便可意识模糊的父亲带回家中。



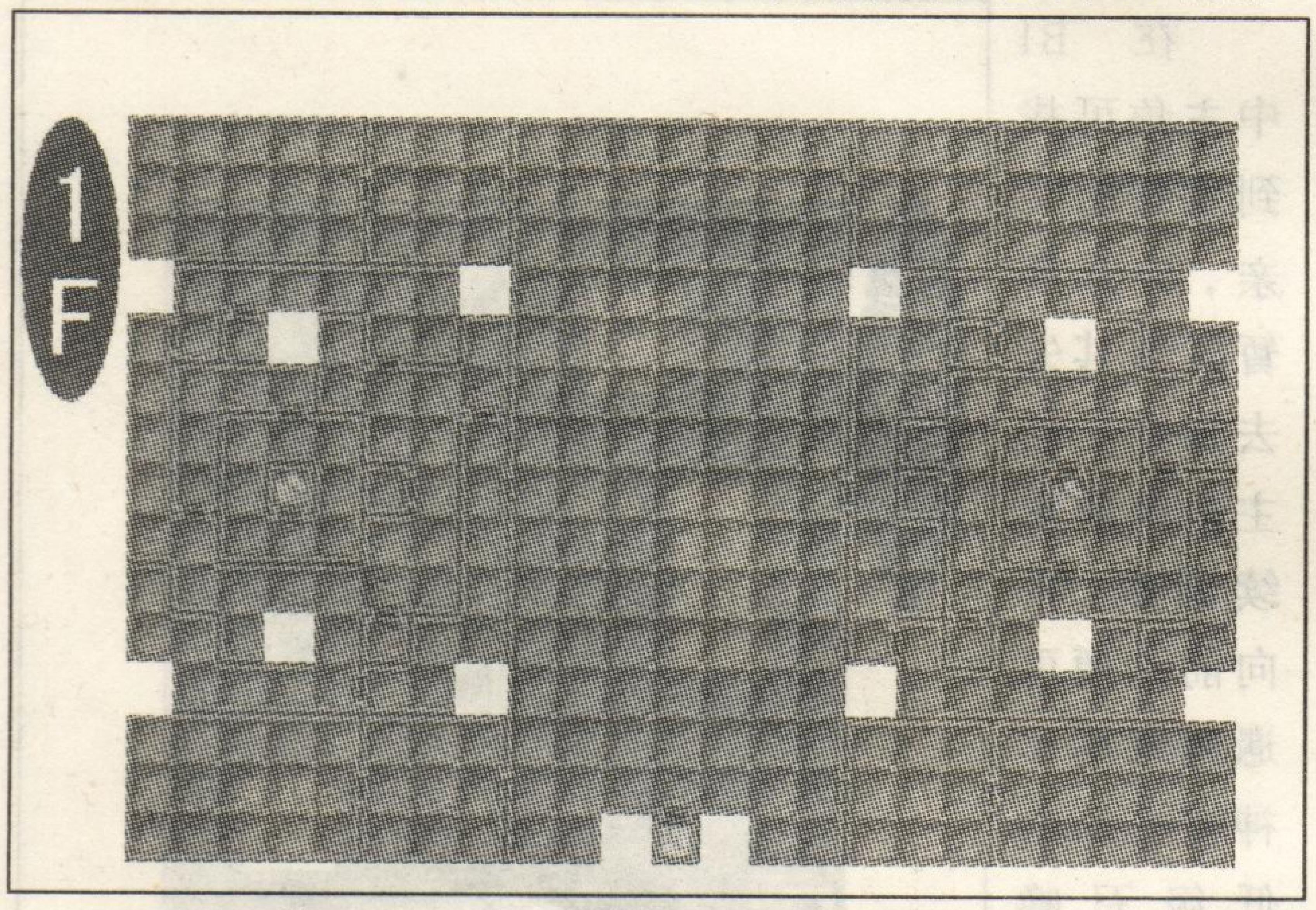
SOUL HACKERS 19 恐怖！摄魂的电脑晶片

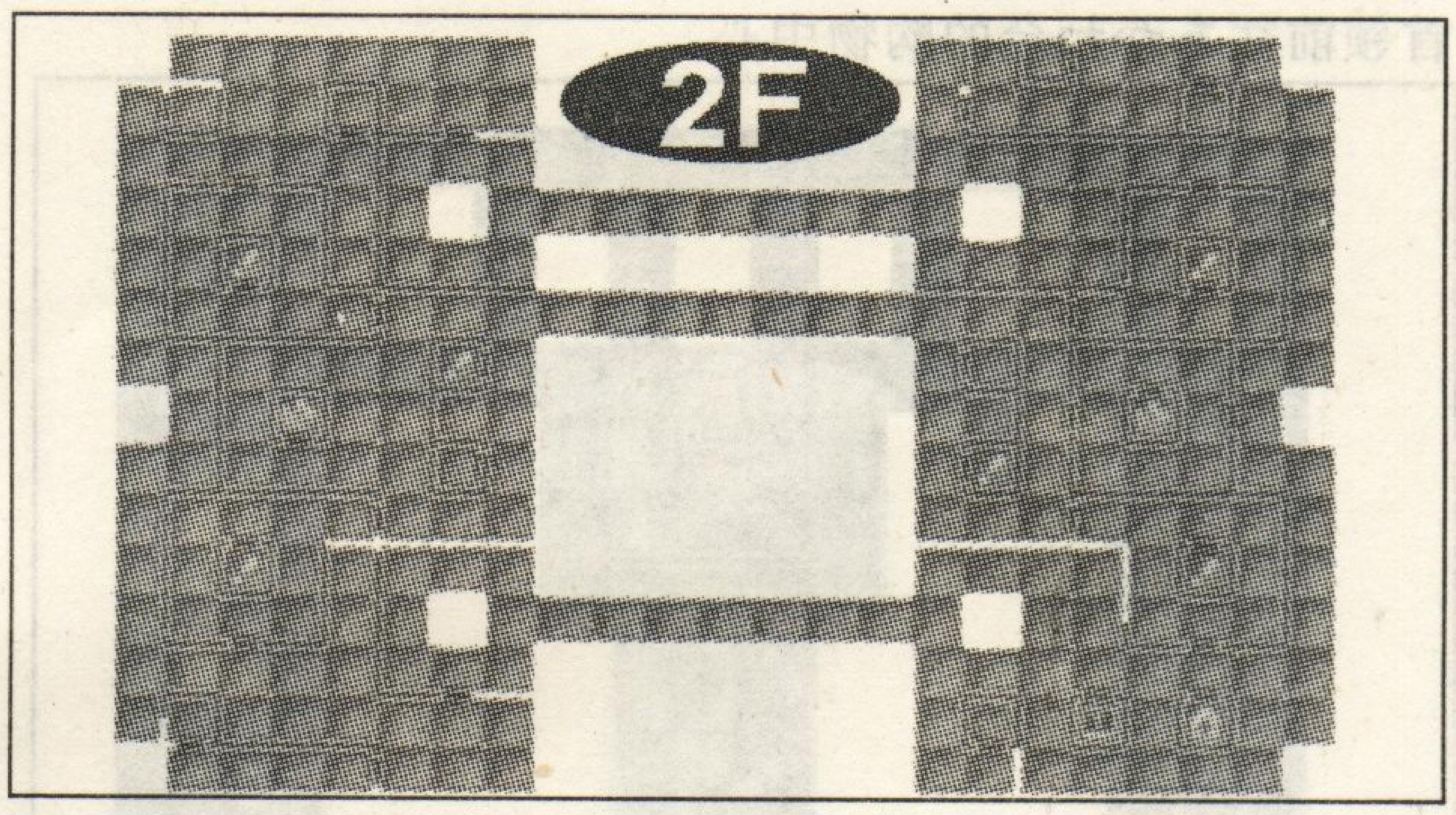
返回由良岛总部后，主角将遇到的事情一五一十的告诉了首领，由于KRYPTO晶片可能与最近市民染上怪病有联系，再者它与PARADIGM X同样是天海市居民目前经常使用的电脑媒体，因此可以肯定晶片与怪病两者之间有着必然的联系，首领于是叫LUNCH把已经安装在电脑内的KRYPTO晶片拿出研究。

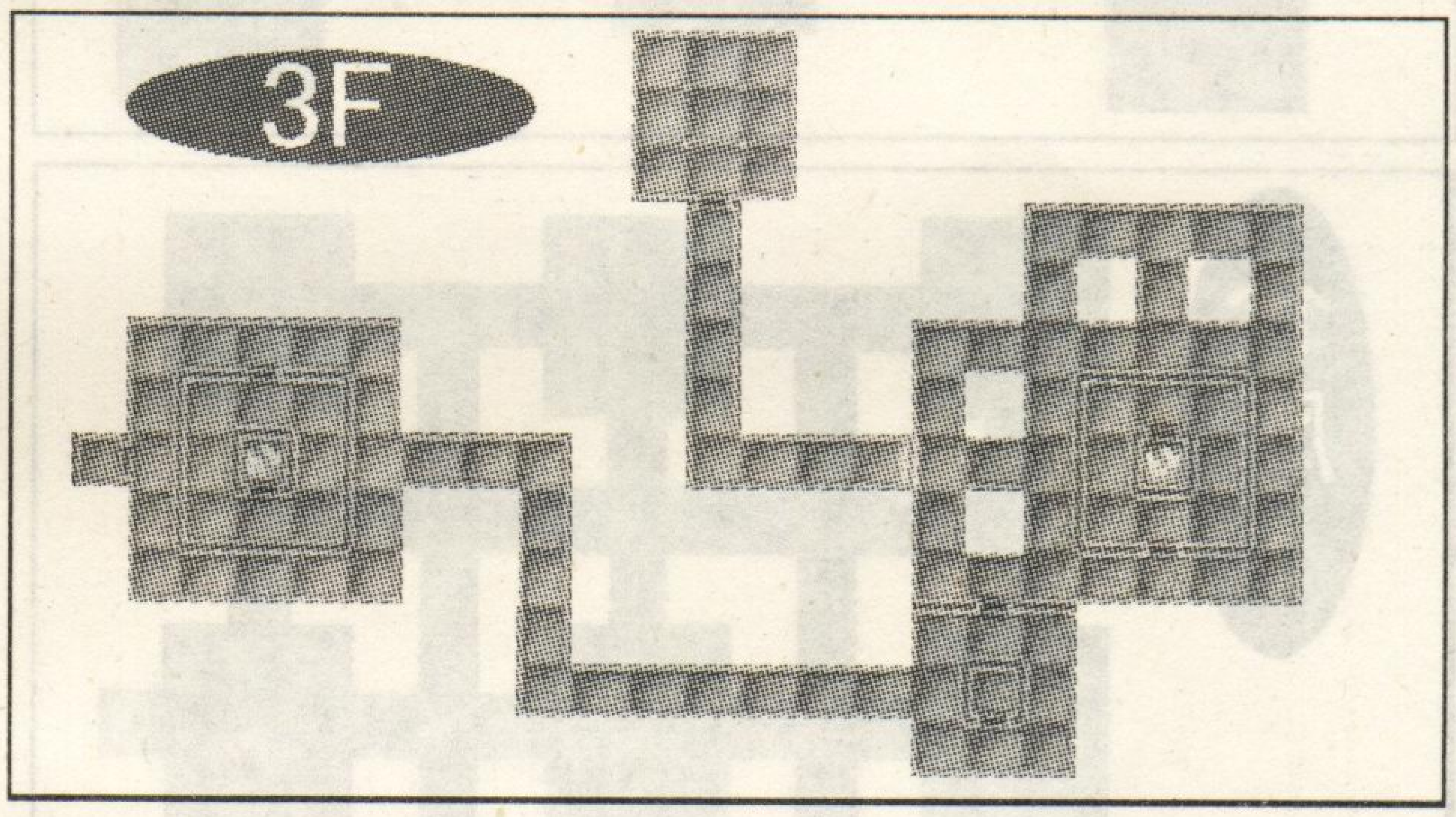
当把晶片的外框拆除后它的中央忽然产生了环状的光芒，同时会有一只粉红色飞虫模样的物体从晶片中飞出，而这个情景也只有妮美莎才能看出，而其余的人根本察觉不到。接着SIX建议潜入位于总部北面的ALGON精工进行调查，因为在那里可以直接观看晶片的制作过程，以便寻找它所蕴含的秘密。

SOUL HACKERS 20 罪恶！摄魂晶片的生产车间

主角从总部北面的ALGON精工入口潜入了其生产车间，由于精工内的机关带有连锁性，因此在启动机关上有一定的顺序。先从右边楼梯到达2F，到右上与右下方的管理室第二及第四生产线解除密码锁，并且要留意在这时A通口是上了锁的，只有B通口可以使用，接着回到1F的第







二及第四生产线，但由于此处并无什么发现可立刻经楼梯上3F再从此处右边的楼梯回到2F的另一端，分别到入室管理室及第一生产线管理室与联络关系管制室解除密码锁，然后到1F左上角的第一生产线与众人会合，在这里大家可以发现晶片内部确实有发出光芒的生命体存在，这时LUNCH的父亲会来到这里向大家解释这里的一切。

由于晶片内部的“スポア”收藏在3F的中央房间“センタールーム”里，但由于其内部被上了密码锁而无法打开，在3F中主角可以发现写有NO ENTRY的墙壁，这里便是通往“センタールーム”的大门。由于此时精工中所有的密码门已全被解开，此隐藏门也会随即开启。来到最后一间房间内由于电脑中的档案亦被密码锁住而无法观看，这时LUNCH把破解电子密码锁的光碟取出便可从档案中得知门仓社长所引述的关于KRYPTO晶片的所有资料。

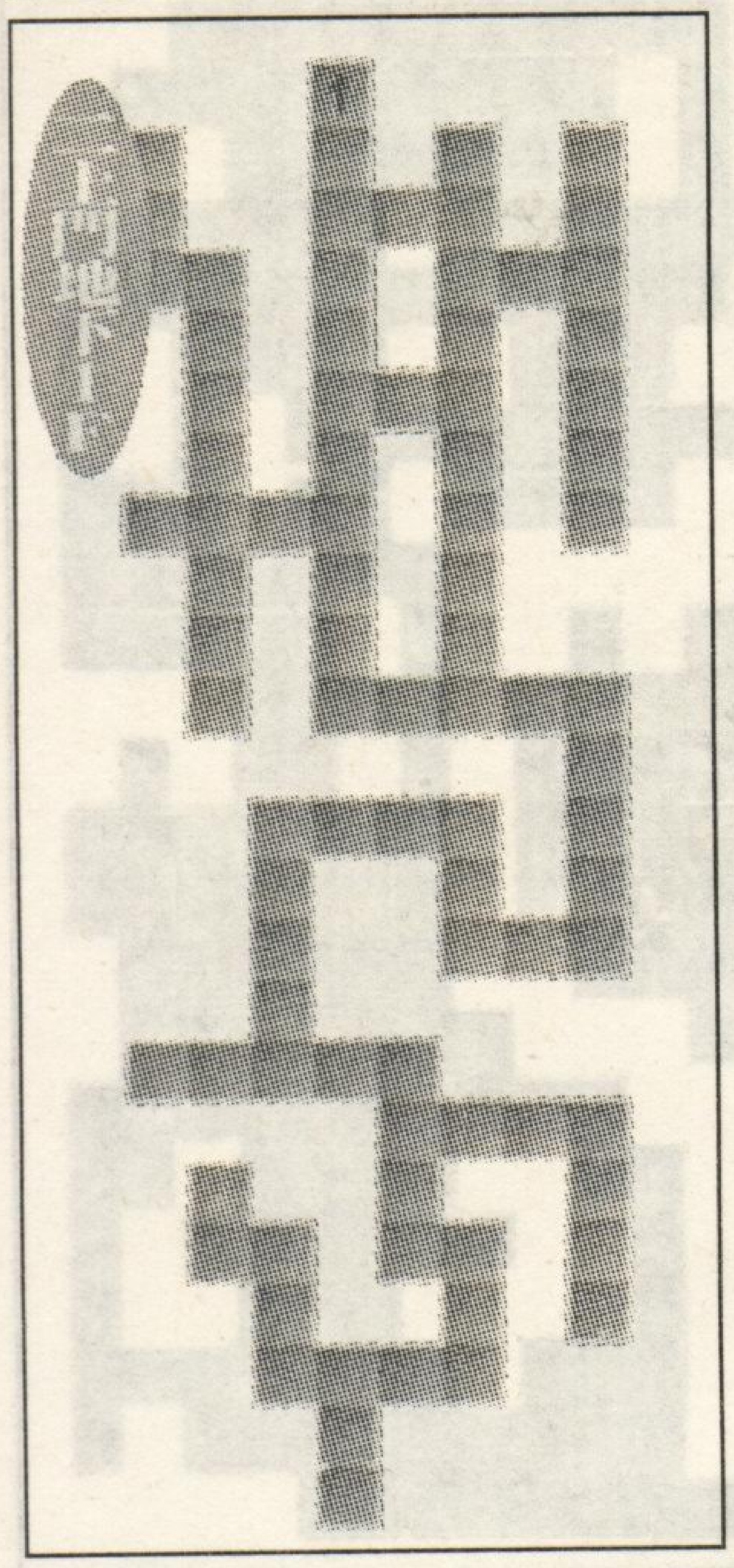
原来此晶片的最大特征就是摄取人类的灵魂，它内部的生命体以其电磁特性可令它在网络上移动，当补捉到灵魂后便会本能地返回终端电脑，如此遁环便可补捉到大量人们的魂魄以供社团作不法之用。但是社团的目的到底何在呢？就在此时此间的工厂长“シェムハザ”会出现，并同主角与妮美莎发生战斗，由于变身后的它善长魔法攻击，因此在这里我们要用强力的物理攻击便可击败它。

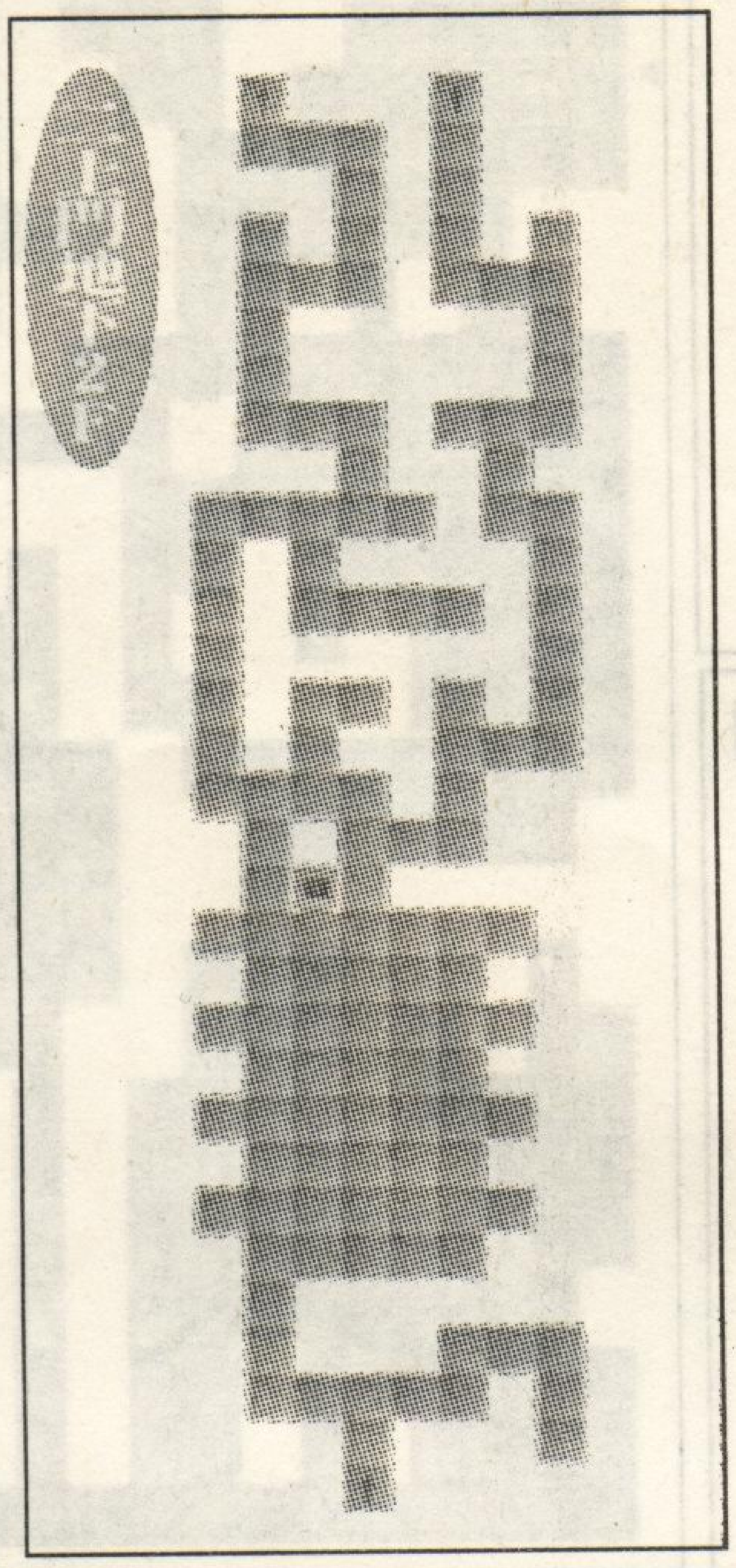
SOUL HACKERS 21 阴谋！主角等人被通缉

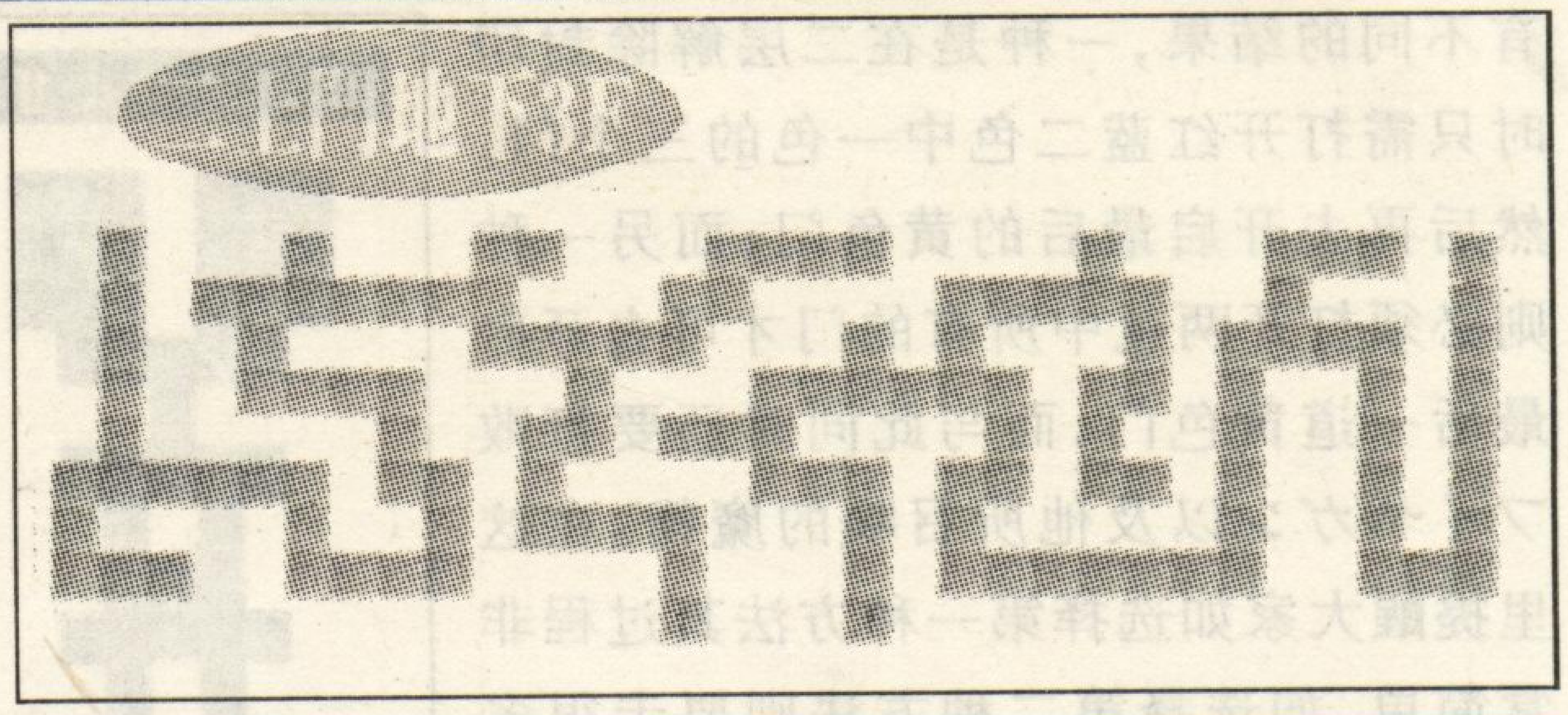
返回总部后，众人本想把ALGON精工KRYPTO晶片的事件公诸于众，但就在这时网络新闻会突然播出，而新闻所报导的竟然是政府颁发的对LUNCH、SIX、YU－ICHI和主角四人的通缉令！

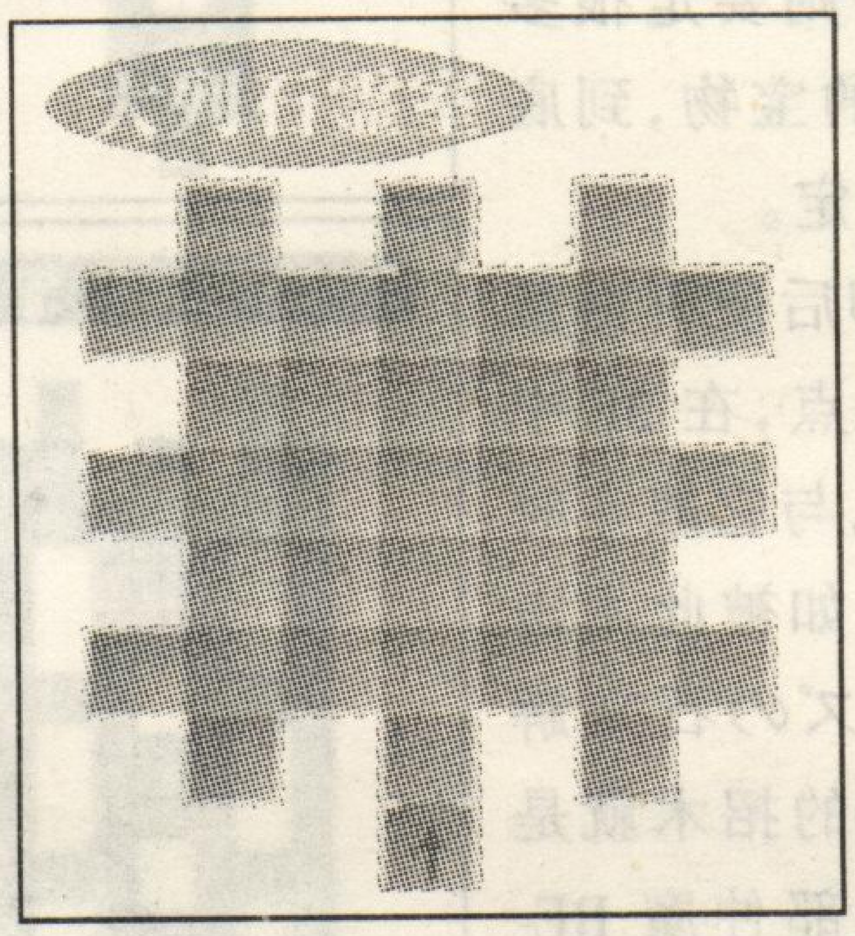
看完新闻后电脑中会有电子邮件发来，而这次的信息竟然是门仓离间之计，在信息中门仓称赞首领帮了他的大忙，在警方抓住四名网络恐怖分子后再与首领共饮。其实大家都明白门仓的用意，但是唯有SIX对首领起了疑心，这时由于首领无法对众人解释发生的一切，于是众人便先行离开了，但只有主角与妮美莎信任首领而留了下来。待众人走后主角收到了REDMAN的迅息，并告知主角赶快去PARADIGM X的映画馆中去找它。

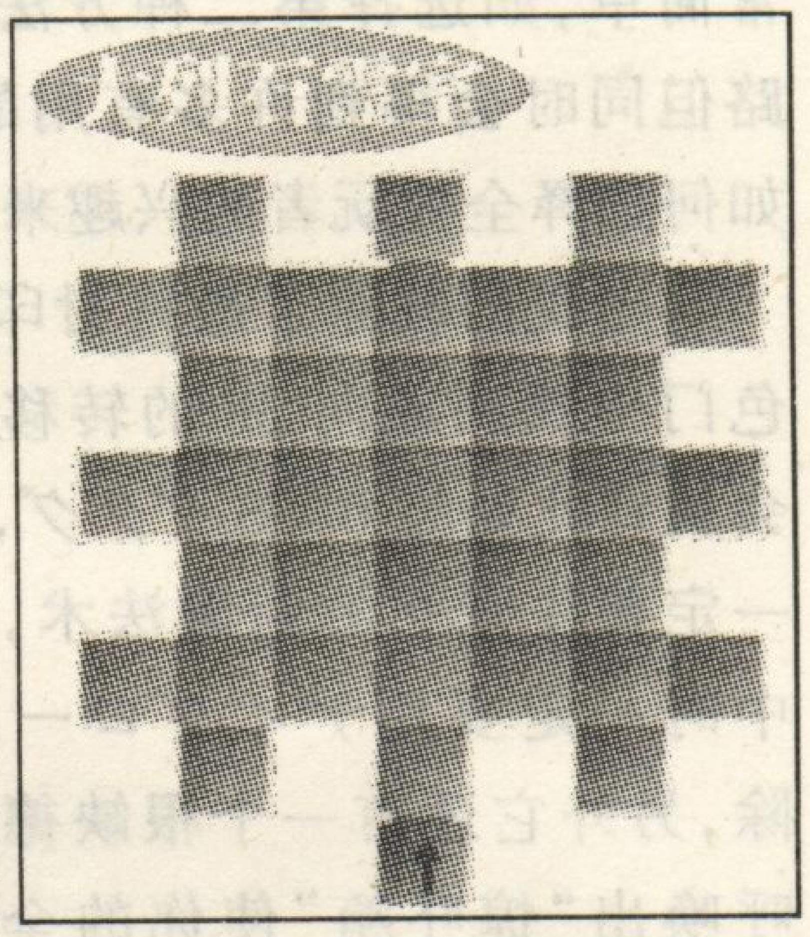
SOUL HACKERS 22 惊异!最强召唤师的超级魔法











来到 PARADIGM X 的映画馆后,REDMAN 对主角说现在有很多灵魂吸进了电异之海,所以叫主角尽快体验最后一个 VR 旅程。

这次主角所扮演的是一名叫“ナオミ”的女召唤师,她在某间中国餐馆(此时会有一段十分漂亮的 CG 播出)内与负责天海计划的西会面,在这里西要求ナオミ去二上门的地下遗迹,当ナオミ问西为什么要这样做时,西回答说:由于那里的恶魔实在太强,因此一般的召唤师单是听到那里的名字便已经魂不复体了,而ナオミ是具有超强实力的召唤师,也只有ナオミ才可对付沉睡在遗迹中的古代恶魔。最后西利用手提电脑向ナオミ显示了二上门地下遗迹的路径,由于路径左右共分两条,它们的尽头分别各有一只实力超强的恶魔把守,至于ナオミ只需将其一消灭即可,完成任务后西便会给她相当可观的报酬。

进入了二上门地下遗迹后,玩者会发现这里出现的恶魔其实力确实超乎寻常,并且玩者自己没有一个仲魔同伴。但是在 LV.65 的ナオミ面前这些只算是杂兵级角色,在作战中大家会发现ナオミ所持有的上位魔法十分强劲,这里出现的所有恶魔都在她面前不堪一击。在 B2F 可发现“流魂の间”在这里可以回复体力以及 SAVE。

如前所述这里可选择左右两条路,分别通向 B3F 的两间大列石灵室,只要在尽头找到圣堂便可与这里的 BOSS 决战,左边圣堂内的恶魔善长魔法攻击,而右边的则善长超强的物理攻击,在与它们作战时只要将“观世音の济度”、“ソーマ神权现”灵活利用便可使自己利于不败之地(“观世音の济度”可提升 HP 最大值,“ソーマ神权现”可令自己的 HP 与 MP 完全回复)。左边的恶魔可用“战の魔王”对付,右边的恶魔可用“不动明王之黑龙”对付,由于每个回合ナオミ都会比敌人先出手,因此战胜这里的 BOSS 会十分轻松。但是令人吃惊的是当把敌人击败后ナオミ也会莫名其妙地死去。

SOUL HACKERS 23 强袭!ALGON 本社大楼的结界

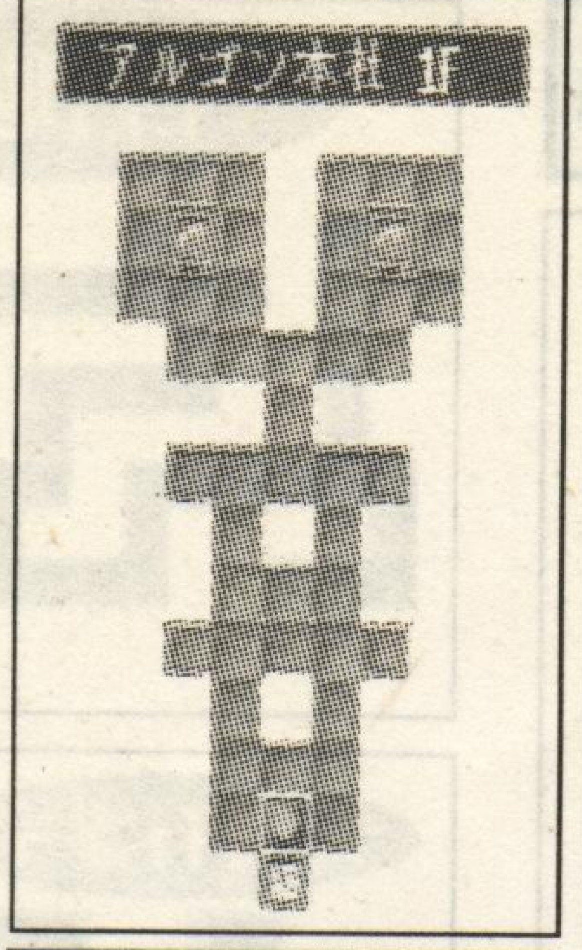
出了总部后,到达二上门的 ALGON 本社大楼,这时此处会被一圈蓝色与红色相间的笼罩物所包围。在门口遇到一位警察拦阻,他说这里有结界不能进入,但具体是怎么回事他也不太清楚。

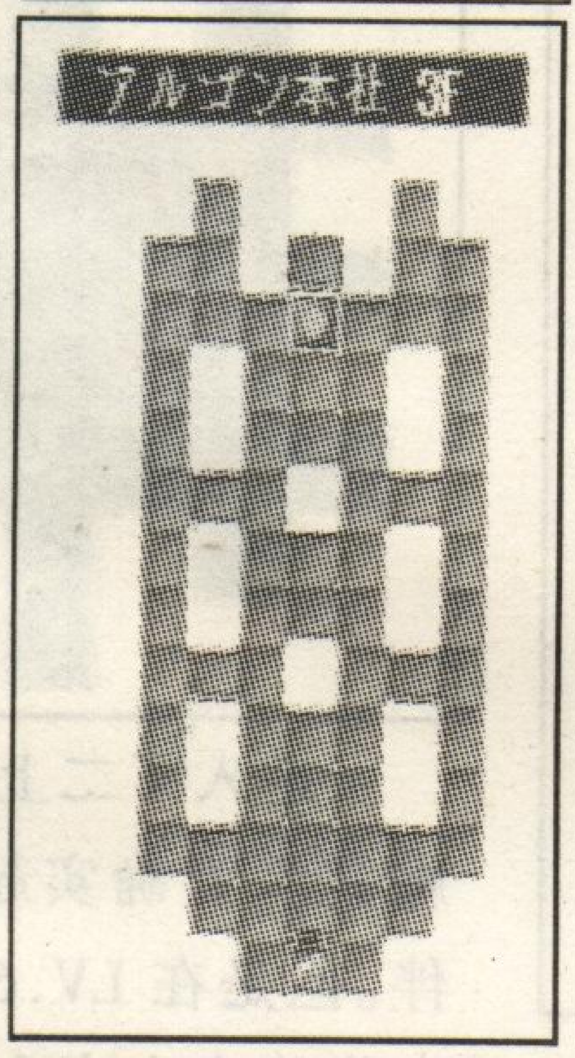
由于无法从这里进入 ALGON 大楼,于是妮美莎提出回总部找首领说明此事,回到总部后与众人详细地说明了二上门的情况后,妮美莎提出进入 PC 中的システムアクセス去看看,当进入 PARADIGM X 后再回来时就会发现网络中有システムアクセス的选项出现。

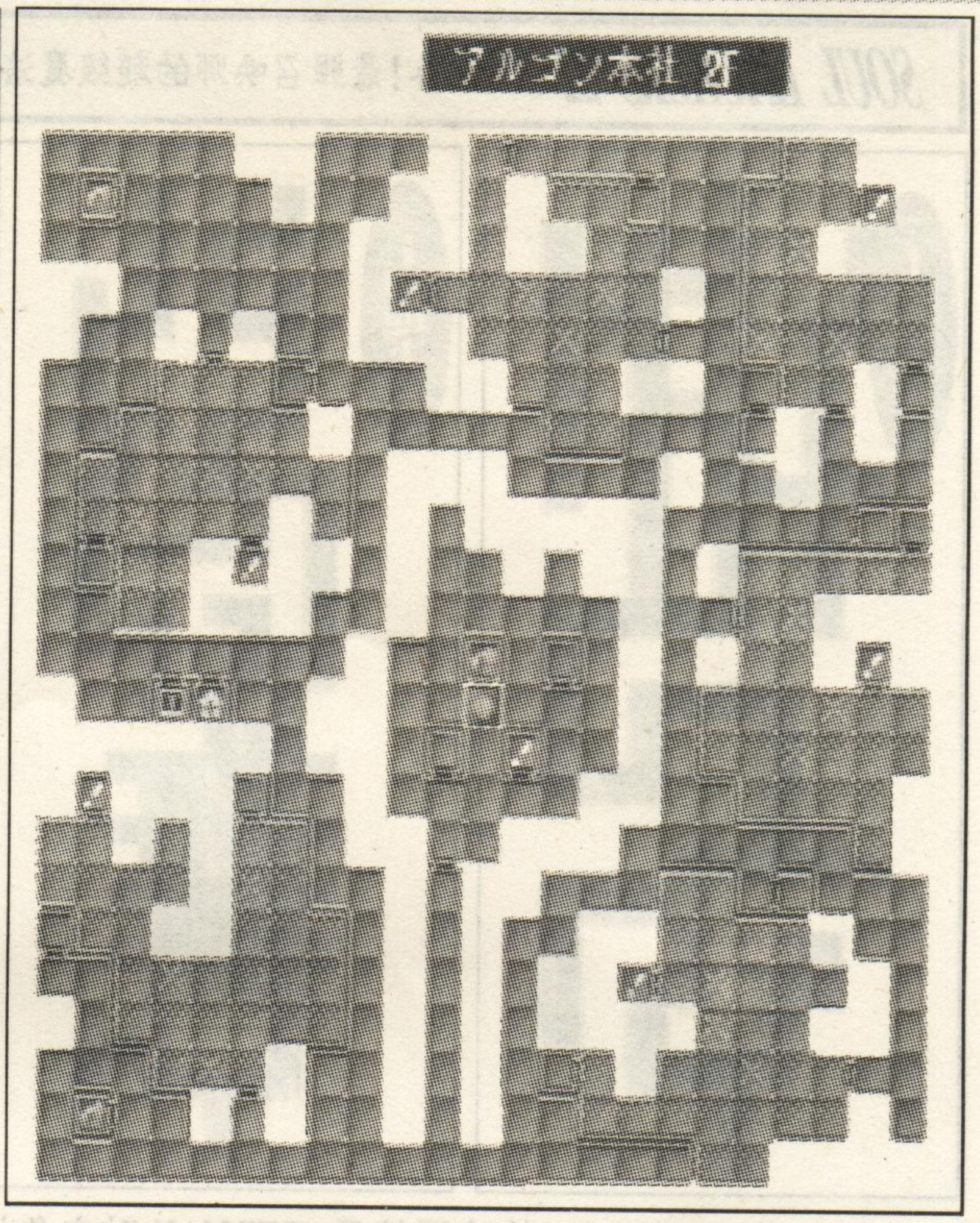
这时我们可通过此处的 VR 网格进入 ALGON 本社,在大楼 1F 会遇到フイネガン,他说由于事态的严重性想与主角停战,这时会出现两个选项,如选信任他将告诉你现在电脑网络中的恶魔已经四处暴走,这些恶魔利用大楼内的配线网络形成了电场空间而制造出了结界,这时フイネガン会提出“要不要我的协助”,如选要他会告诉你此处的系统中有蓝红两种封印,而每种颜色的封印会有 1、2、3 各门,并且要按次序依次进入才能解开,最后他会问你要解开哪种颜色的封印及解除方法。如果选择不信任他或不要他的帮助那么他就马上消失,此时会在地上拾到一张解除封印方法的说明书(フイネガンのメモ)。以上两种选择会

有不同的结果，一种是在二层解除封印时只需打开红蓝二色中一色的三个门，然后再去开启最后的黄色门；而另一种则必须打开两色中所有的门才可去开启最后一道黄色门，而与此同时还要打败フイネガン以及他所召唤的魔物。在这里提醒大家如选择第一种方法其过程非常简单，如选择第二种方法则要走很多路但同时会得到许多有用的宝物，到底如何选择全凭玩者的兴趣来定。

当我们破除了最终封印后便可由黄色门中找到通向 3F 的转移点，在 3F 中会找到此处的 BOSS グダグ，与它战斗时一定要注意它的封魔法术，如被此术击中时一定要用デイグローズの石来解除，另外它还有一个很缺德的招术就是呼唤出“惊吓箱”使你的全部仲魔 RETURN，这会给你的战斗带来很大麻烦，唯有重新召唤仲魔，但是由于它的攻击力不是很强因此打败它只是时间问题。

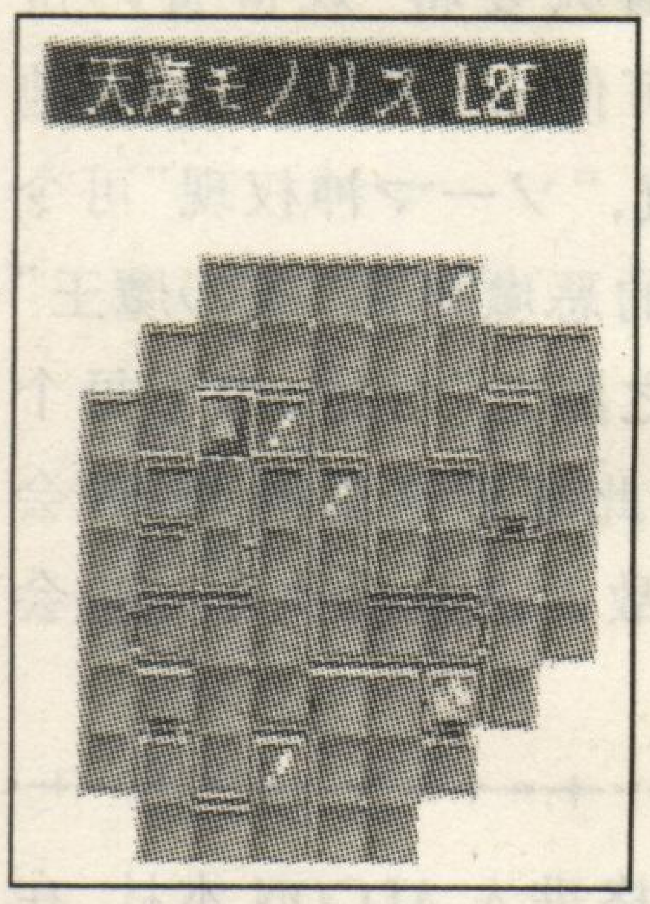


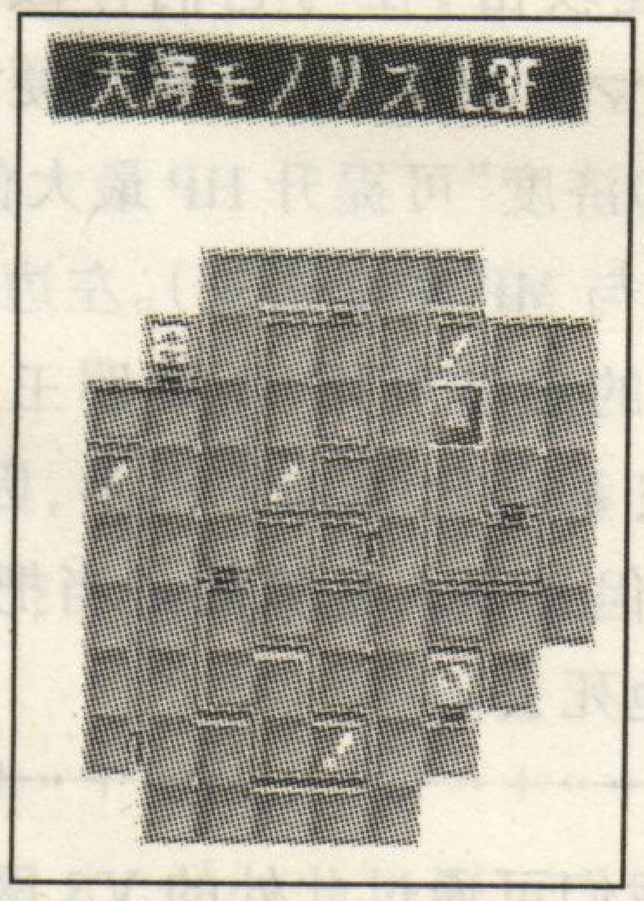




SOUL HACKERS 23 拜托啦！首领最后的愿望

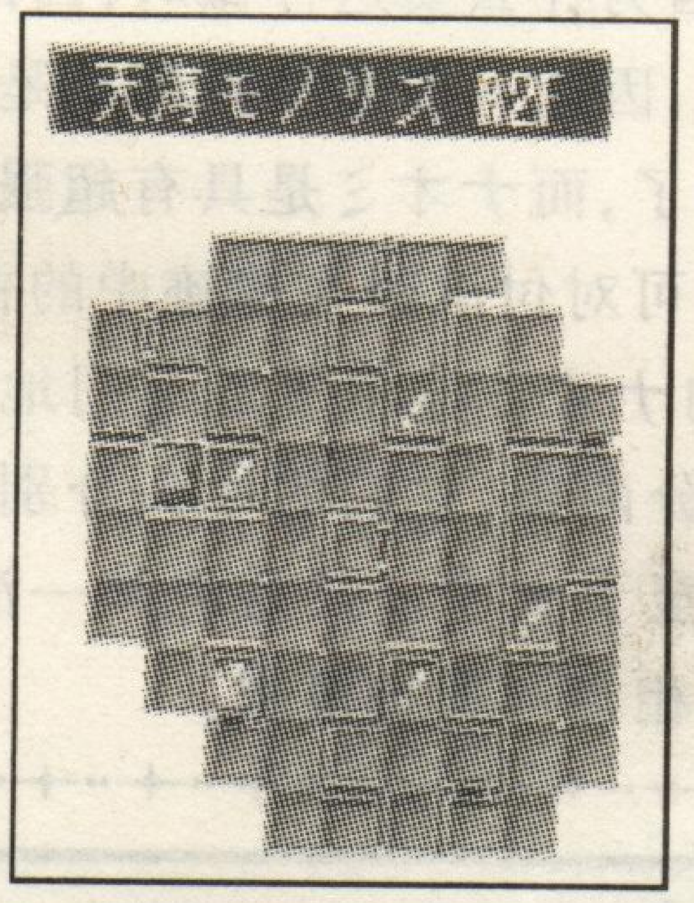
由于 ALGON 本社大楼中的封印已被解除，这时便可准备去位于二上门的天海モノリス。进入西侧的天海モノリス后，会得到提示二十层的控制室控制着一些门，以及这座高层建筑是左右对称的。所以不要管其它的楼层先上左侧的楼梯上三层，这里有四个门打不开不要理会，找到电梯，乘其上十九层，在这上面也有打不开的门都提到二十层控制室，所以走楼梯到二十层，先找储藏室，在里面见到 LUNCH，他说首领约他这里见，但他没有到，他要去别的

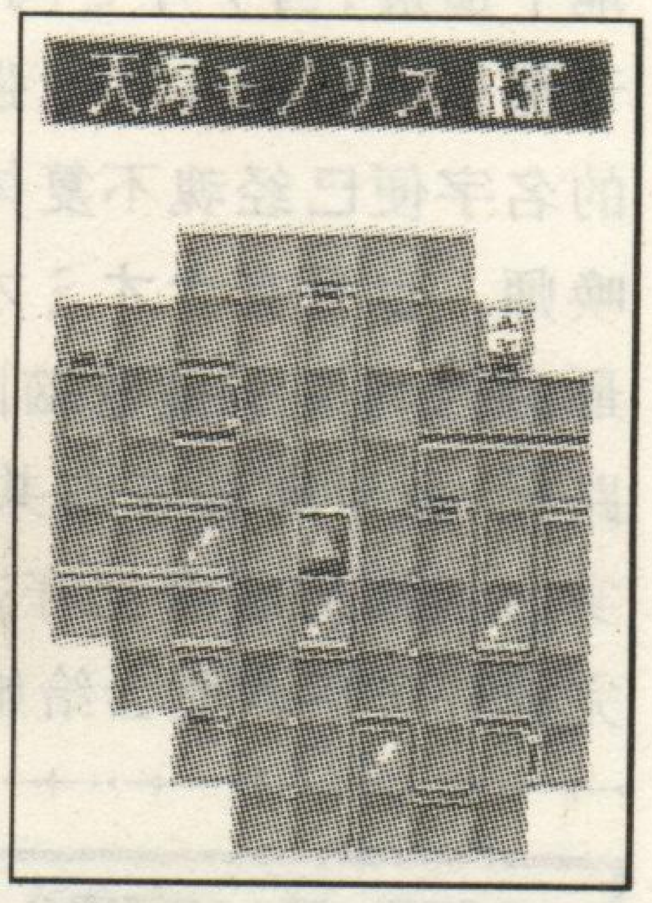


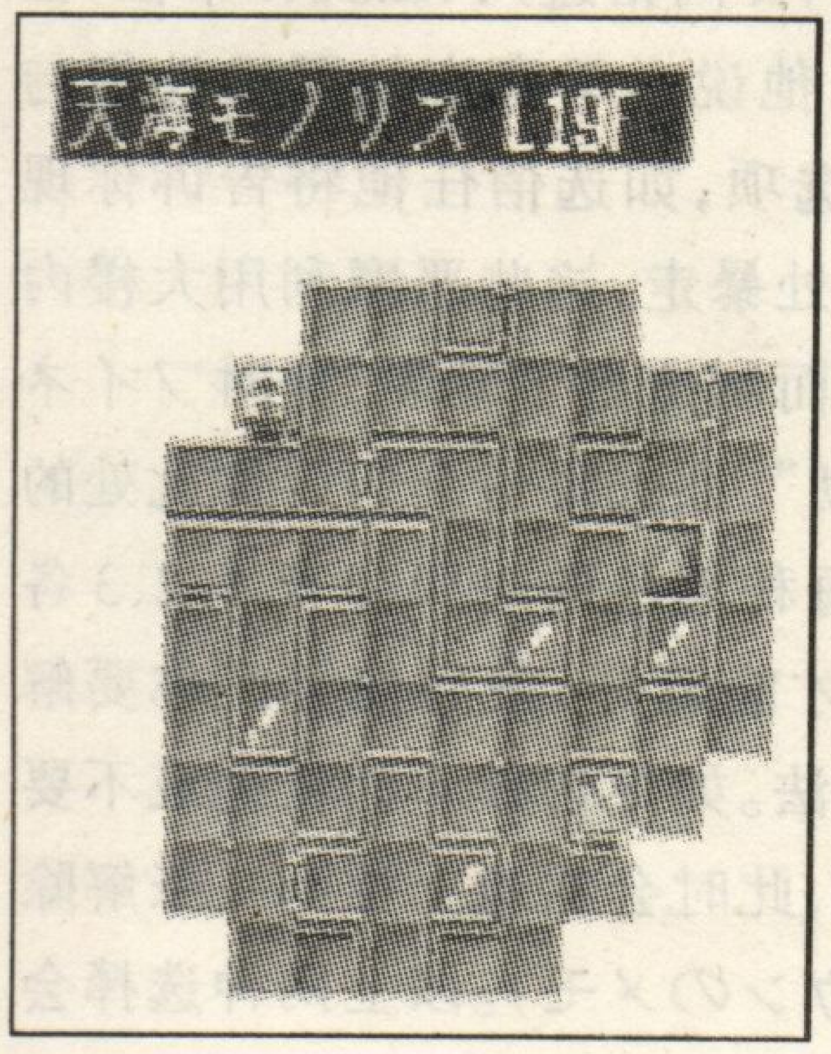


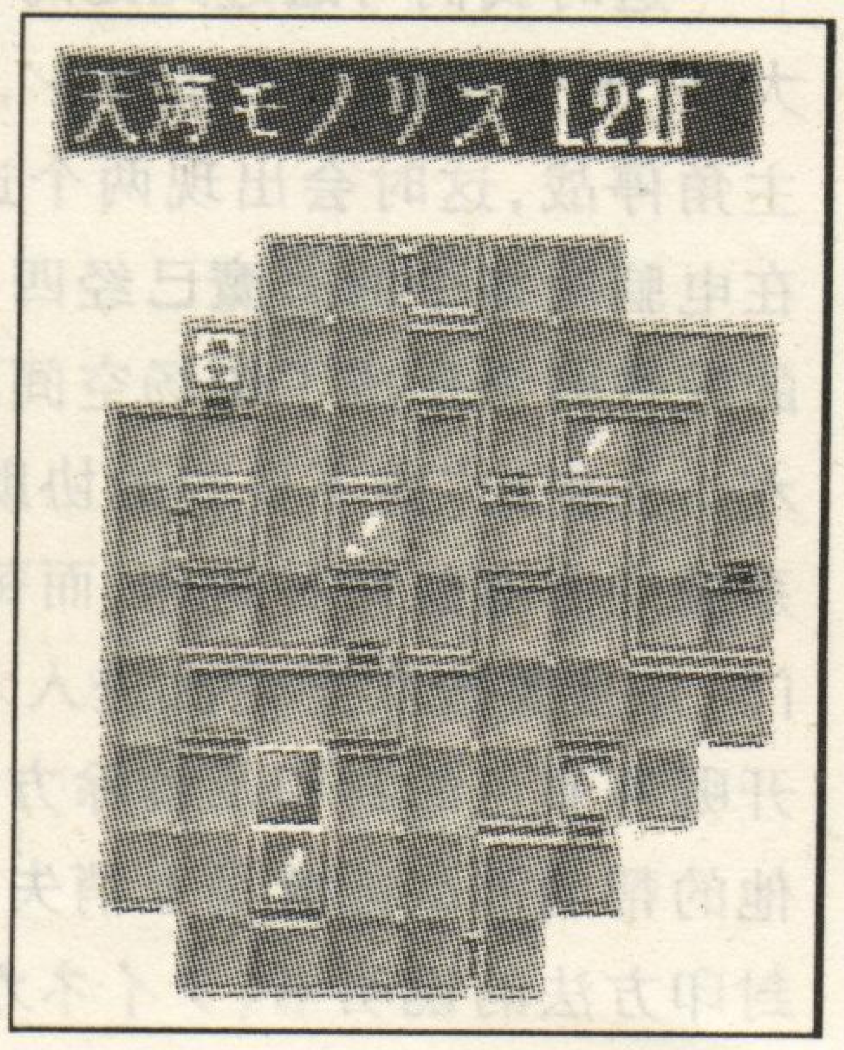
天海モノリス大楼左侧

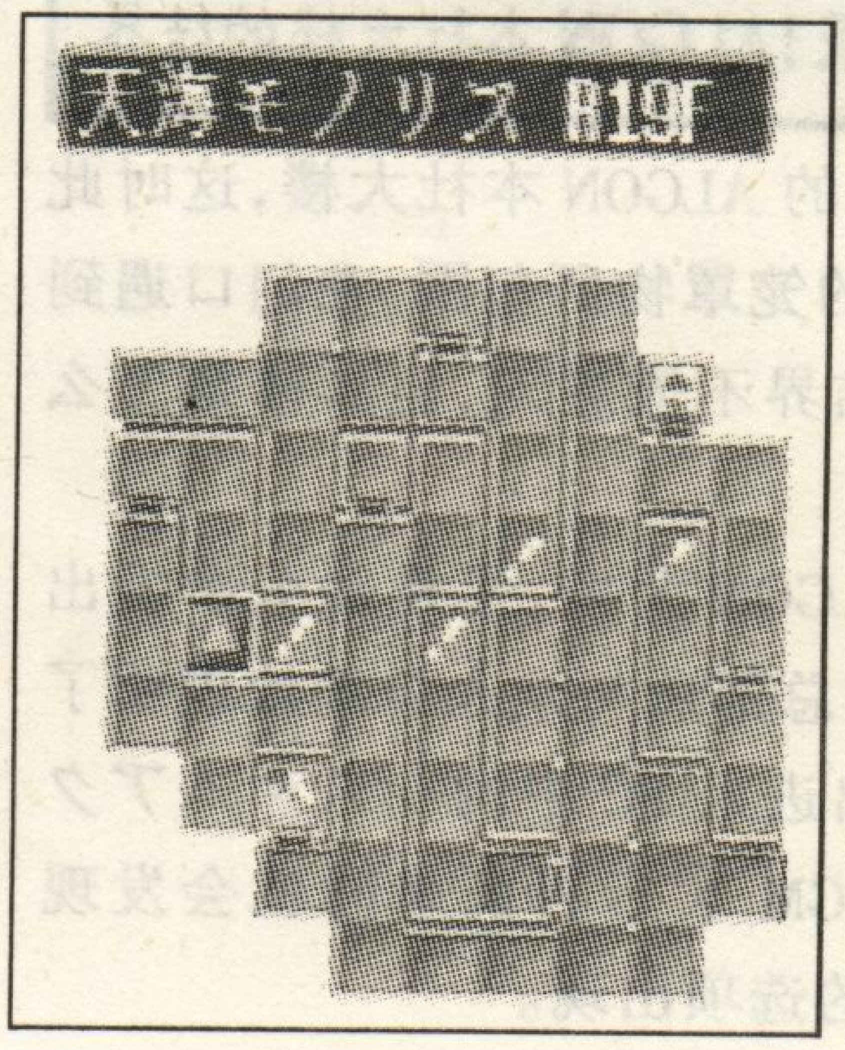
天海モノリス大楼右侧

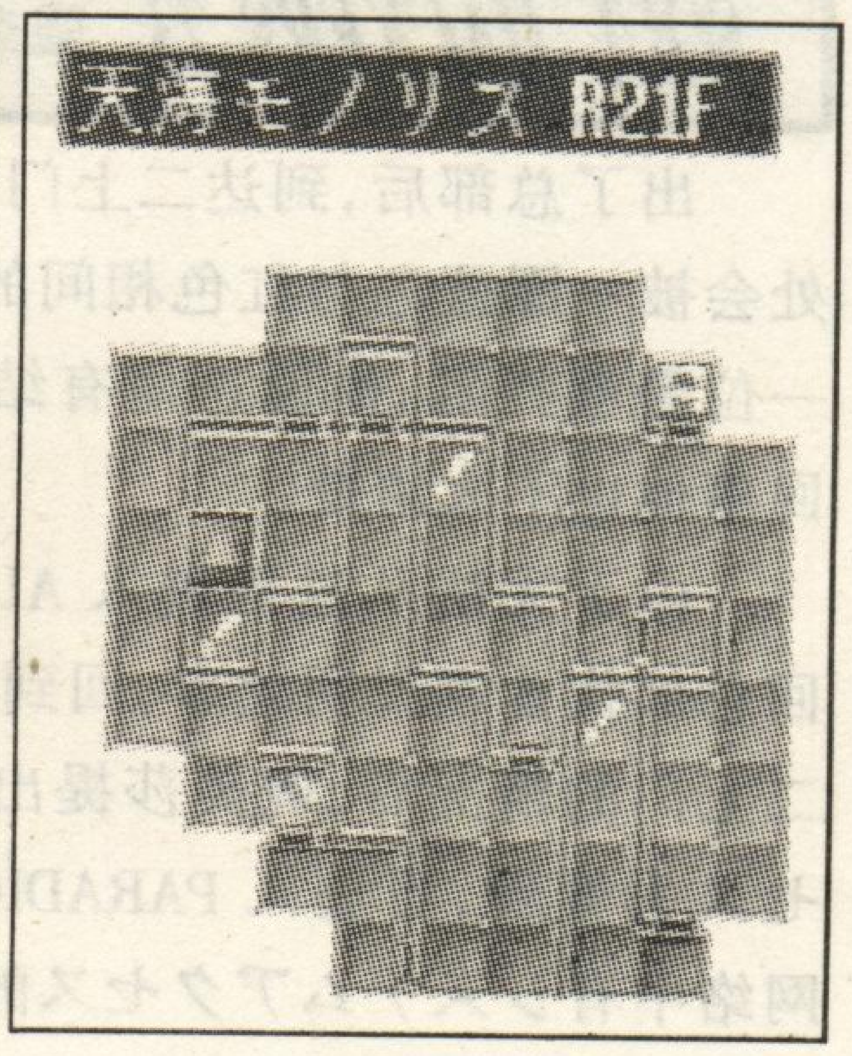


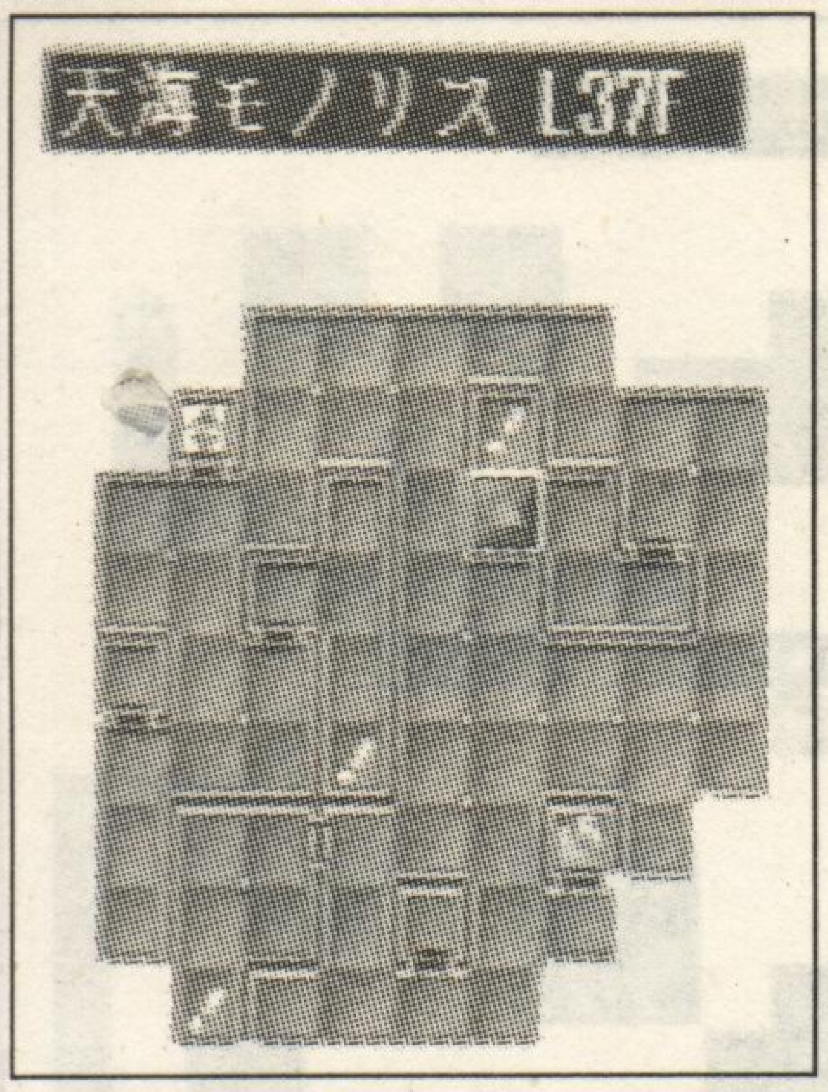


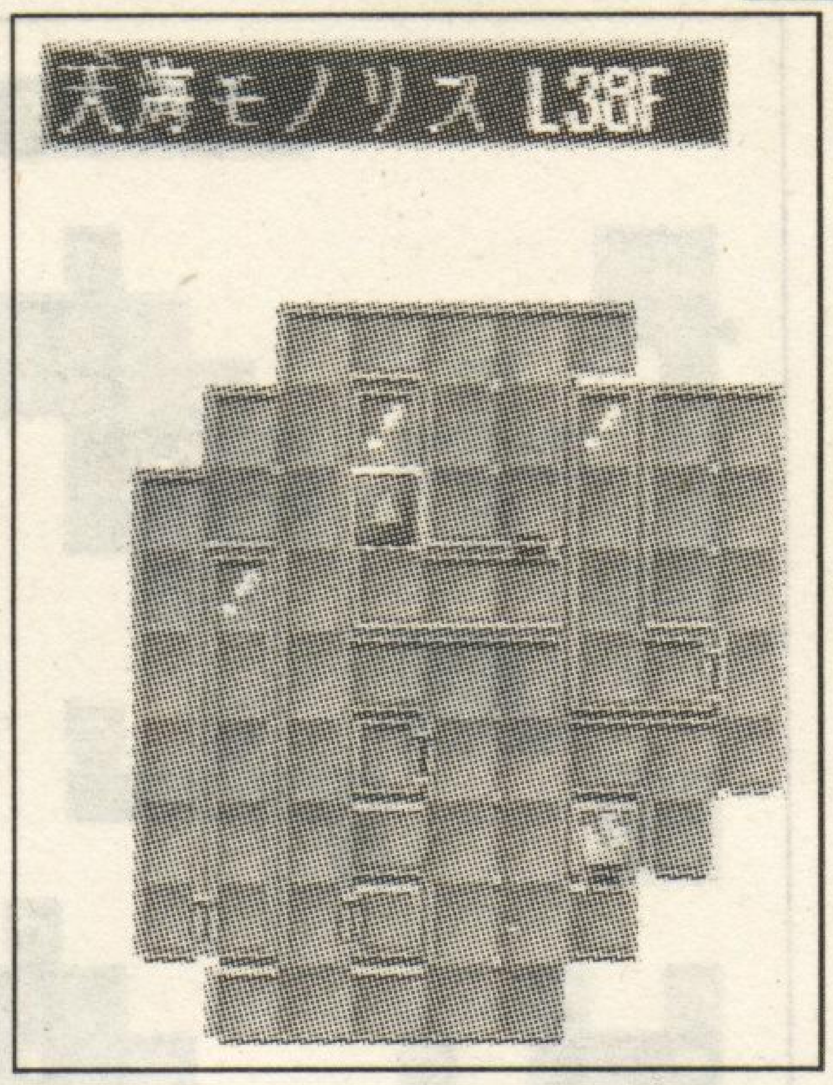


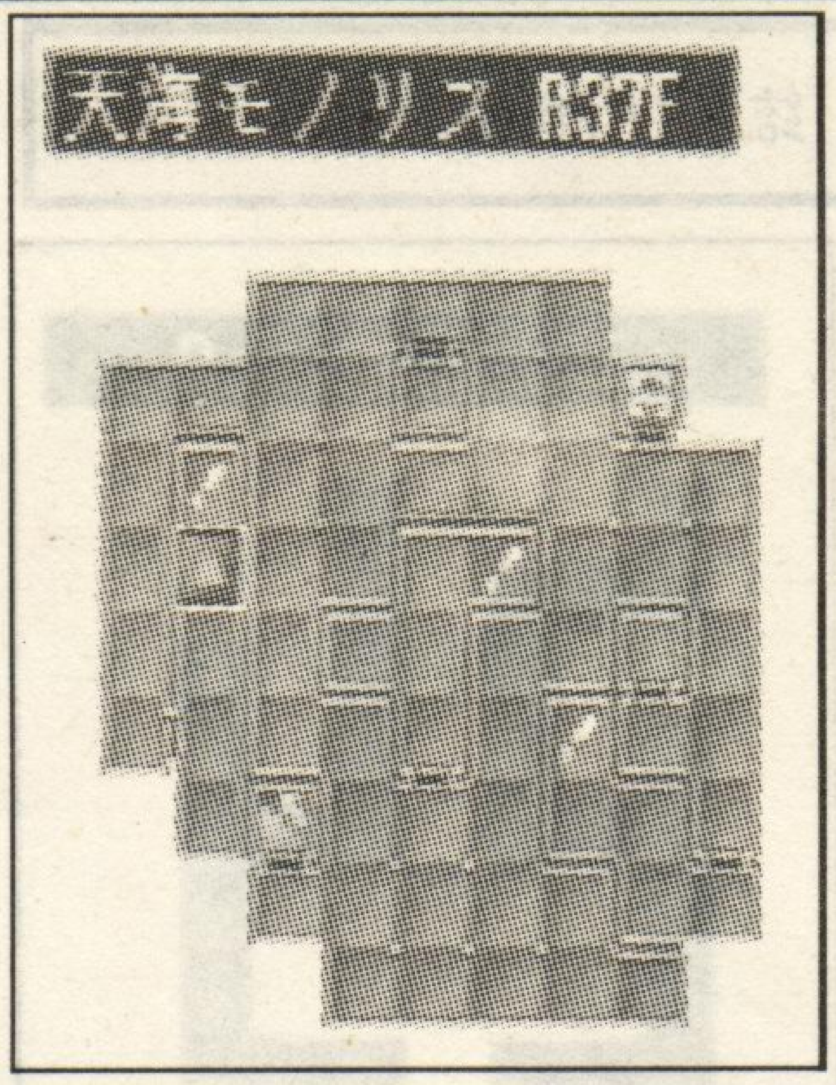


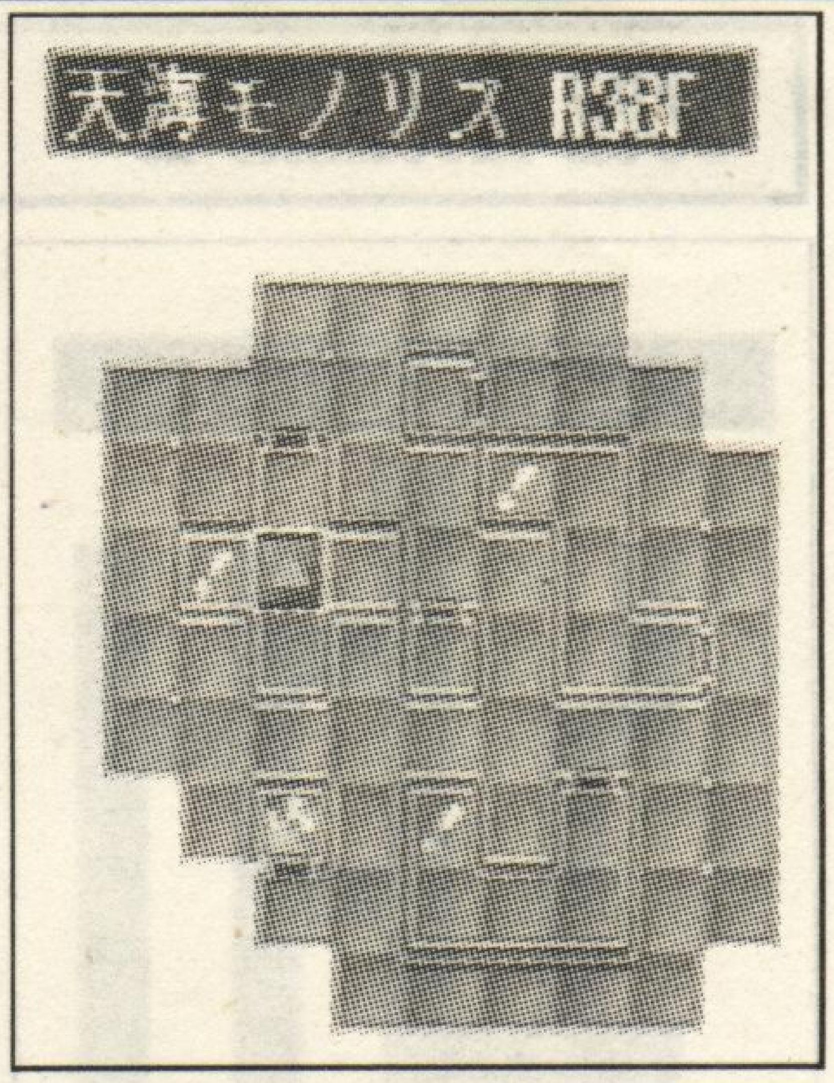


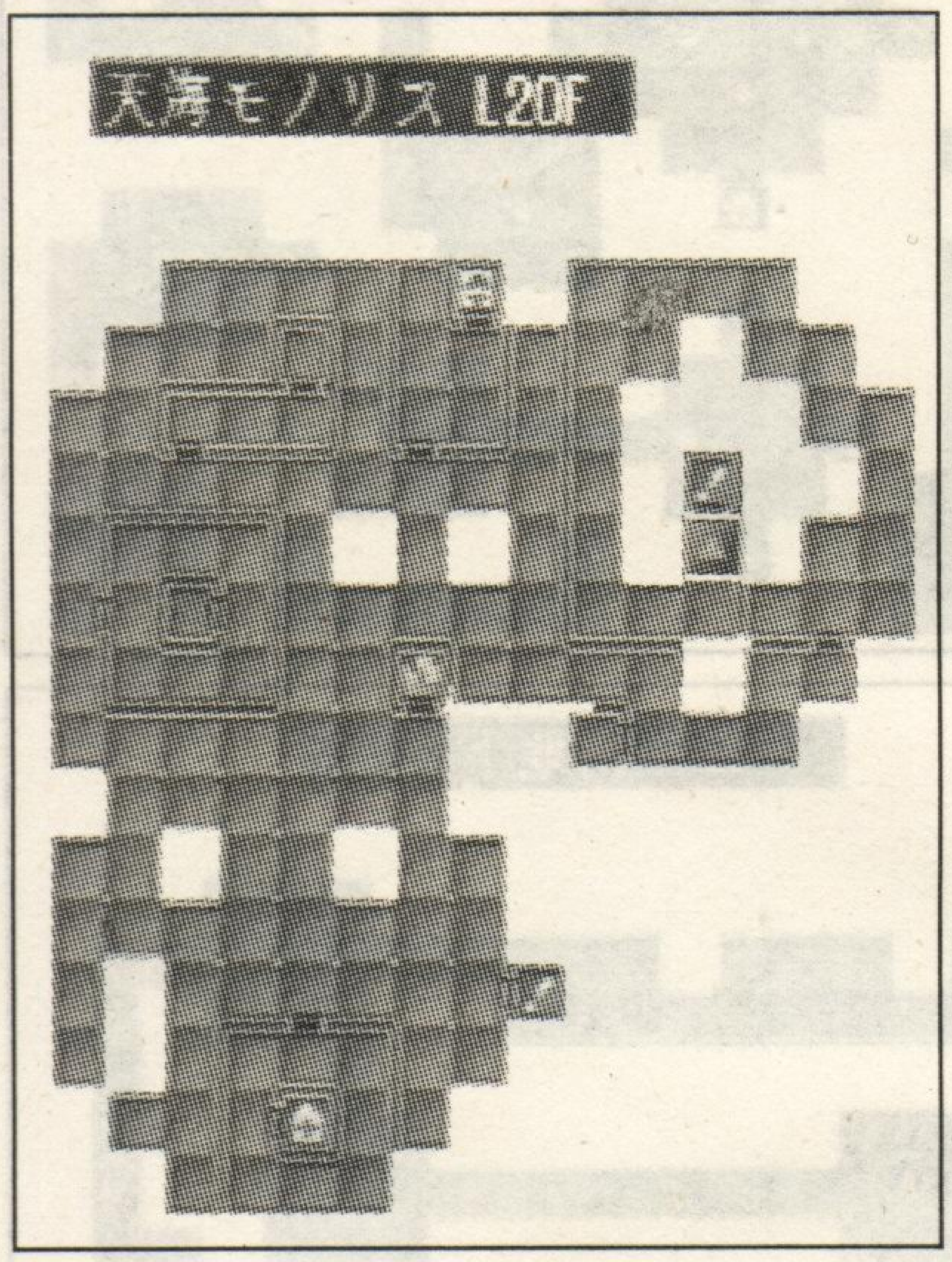


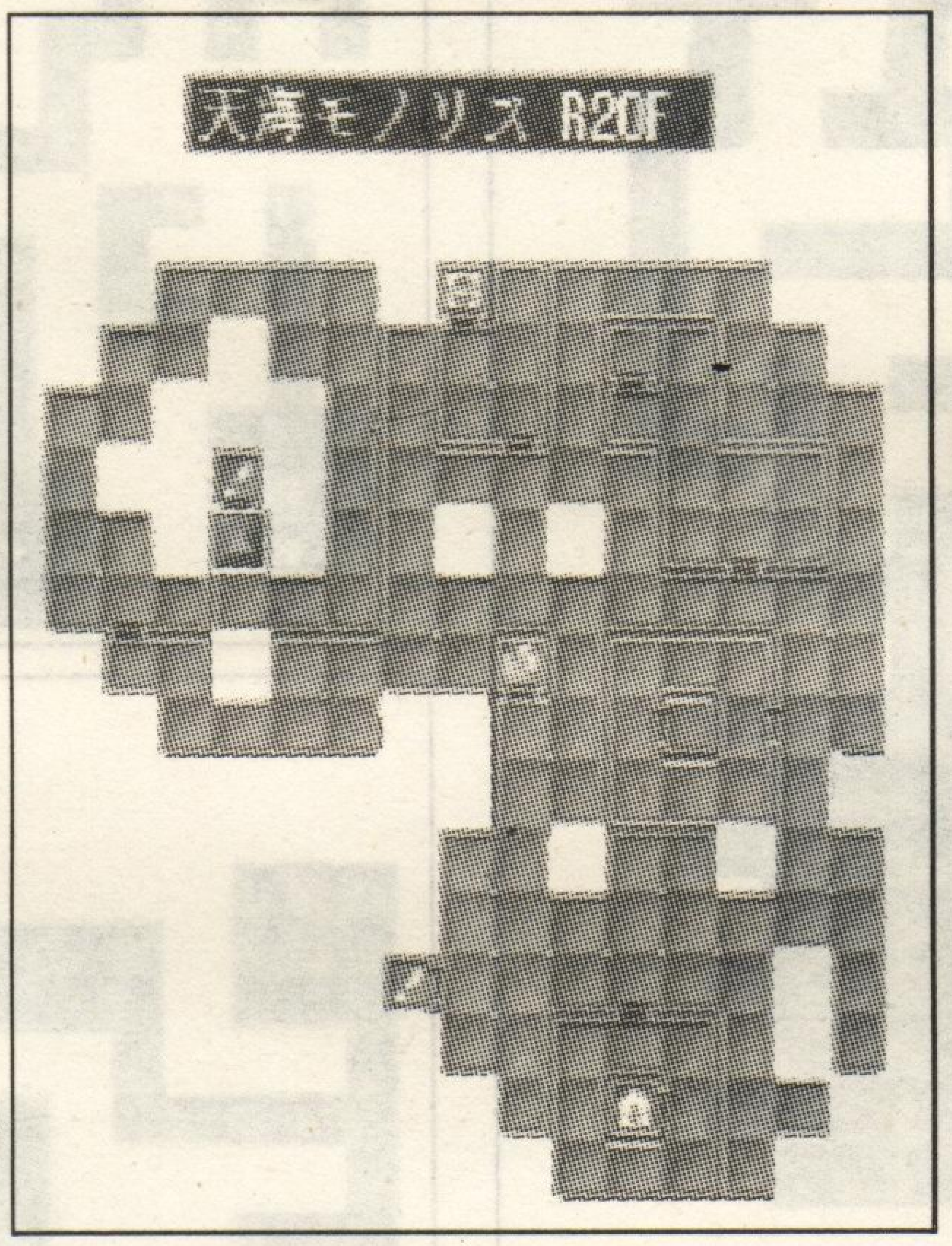


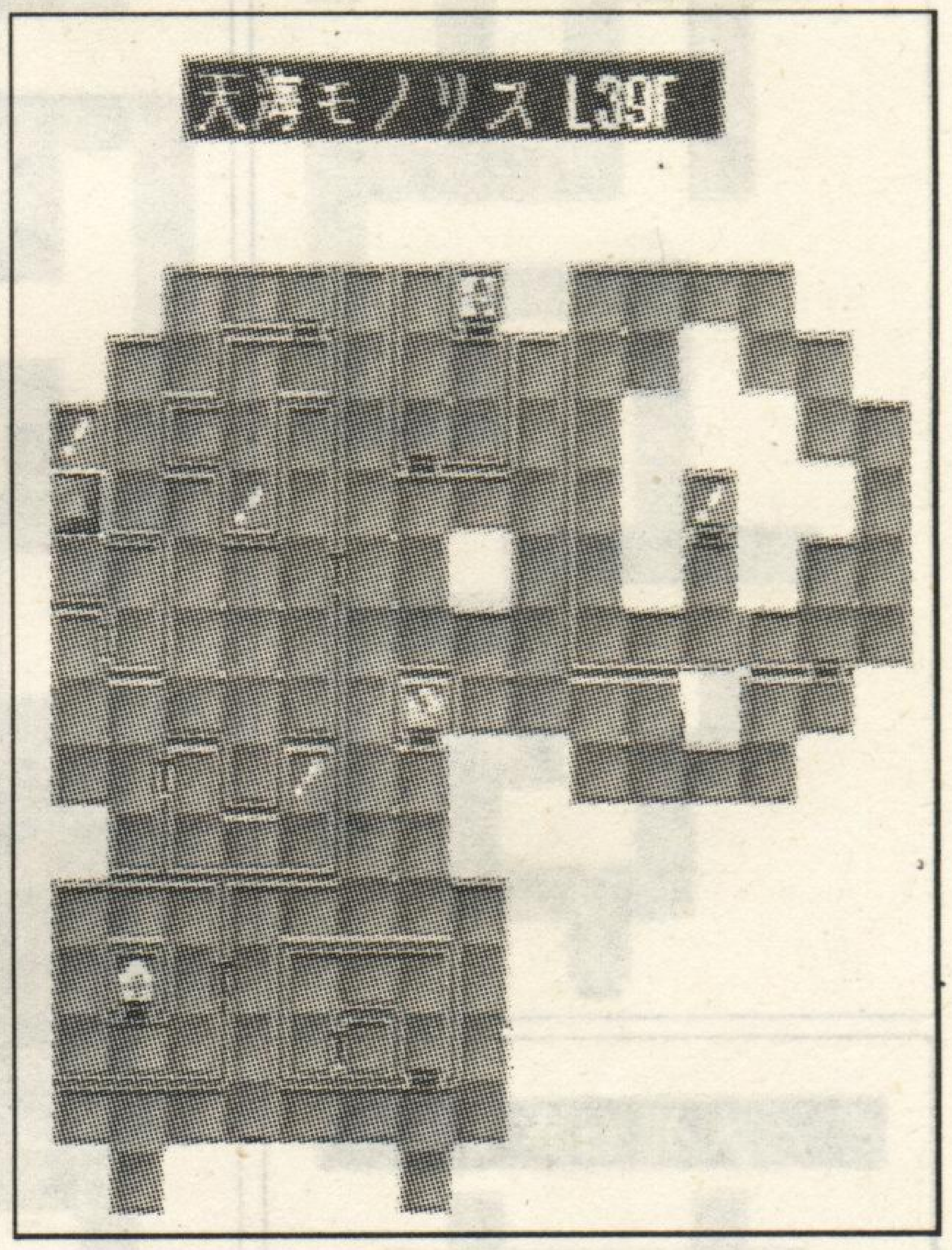


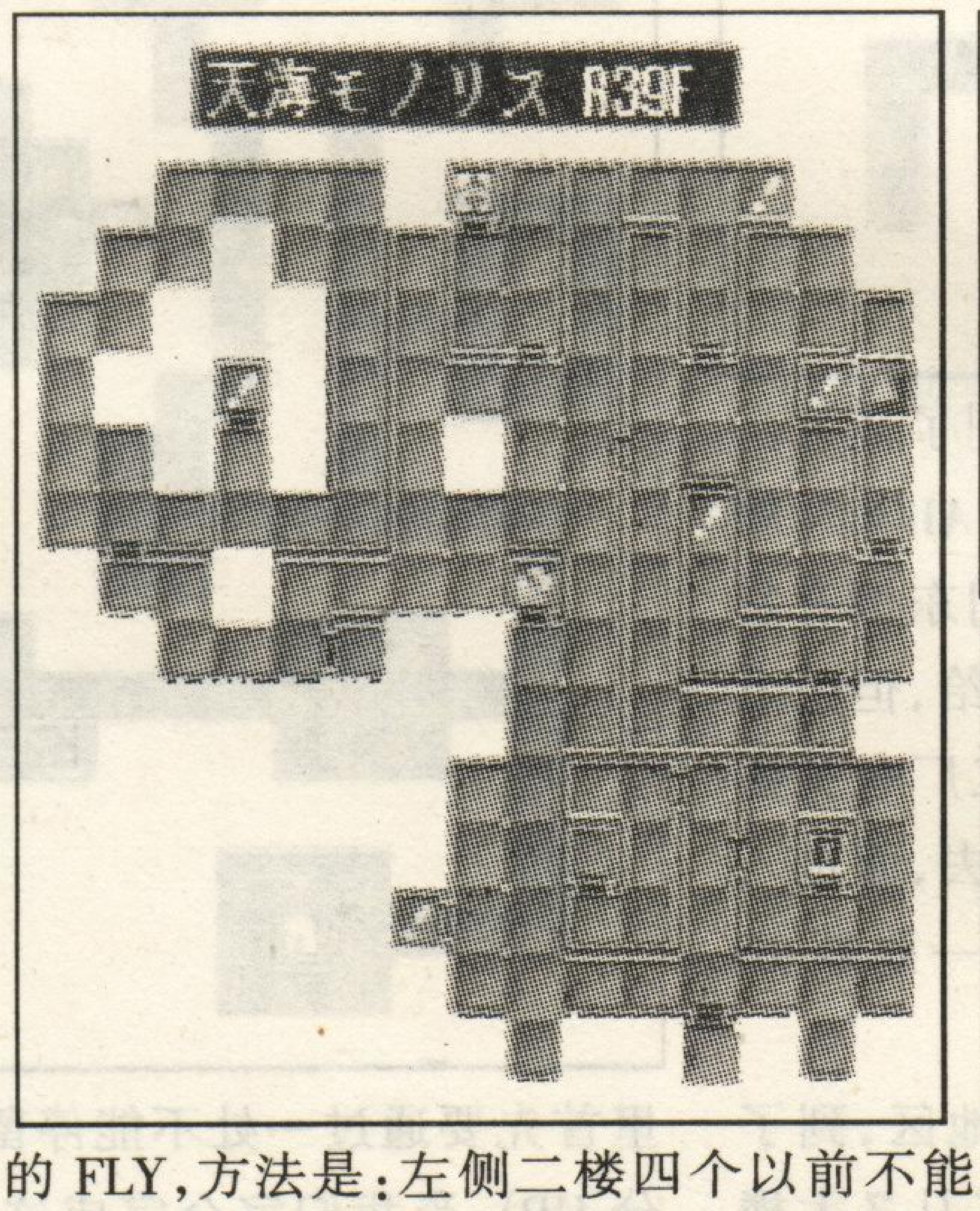


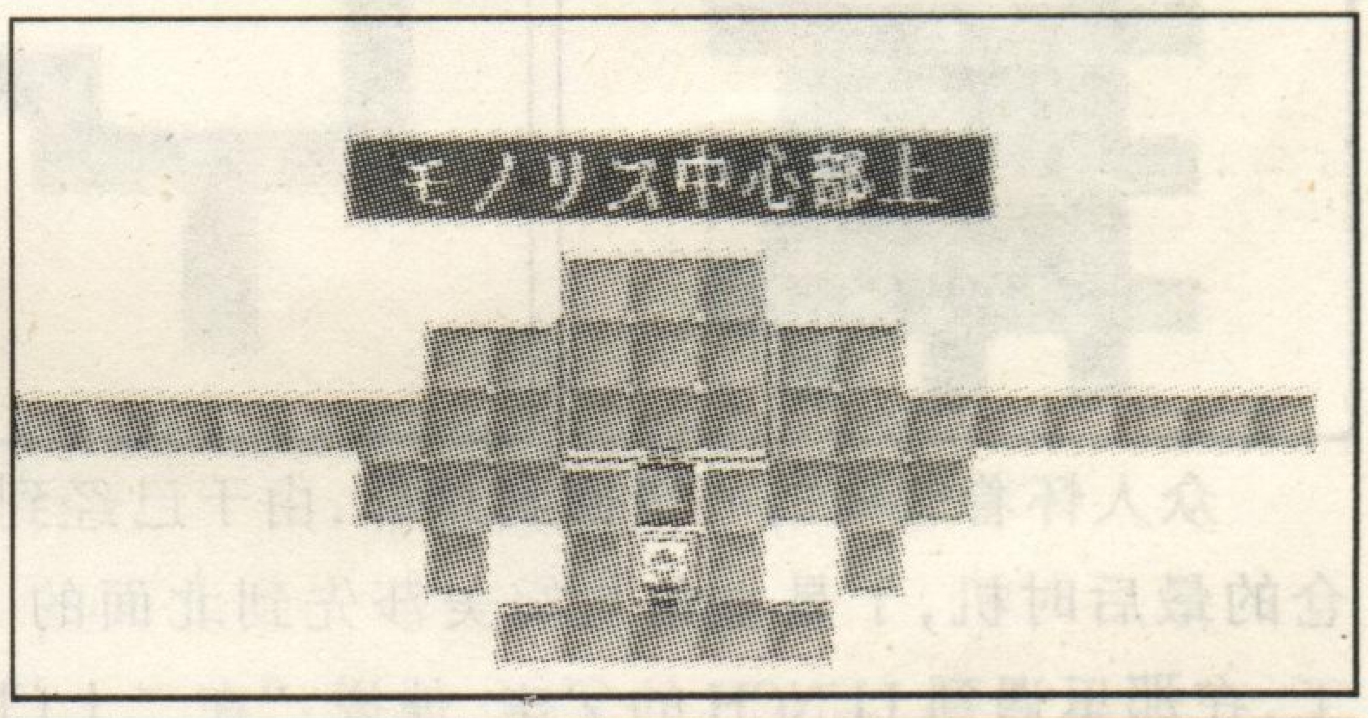


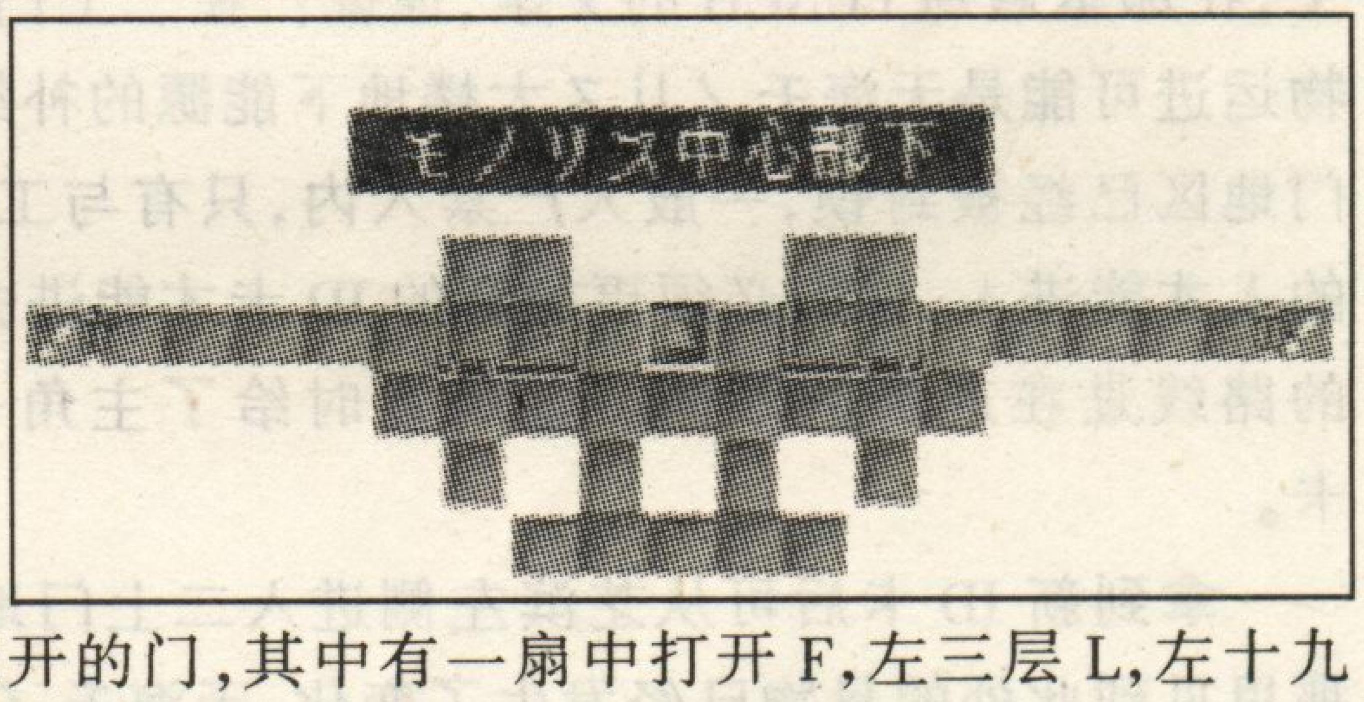






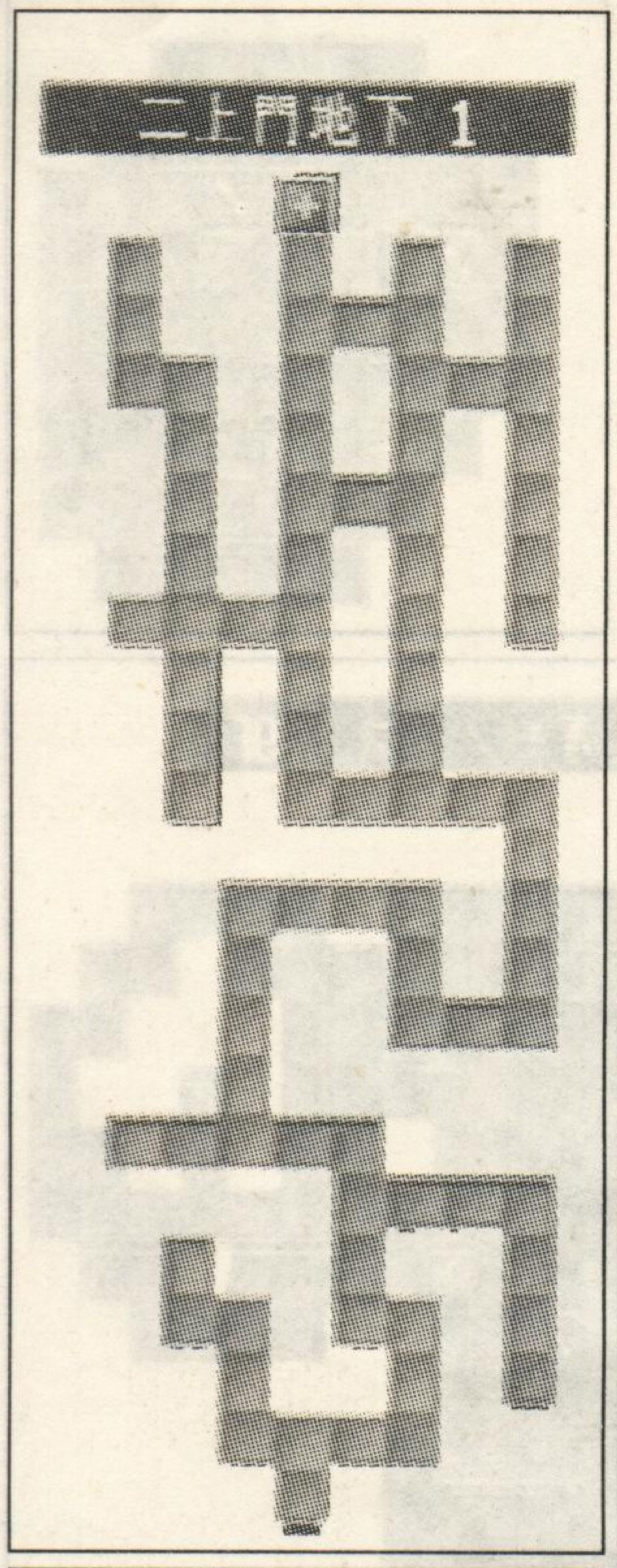


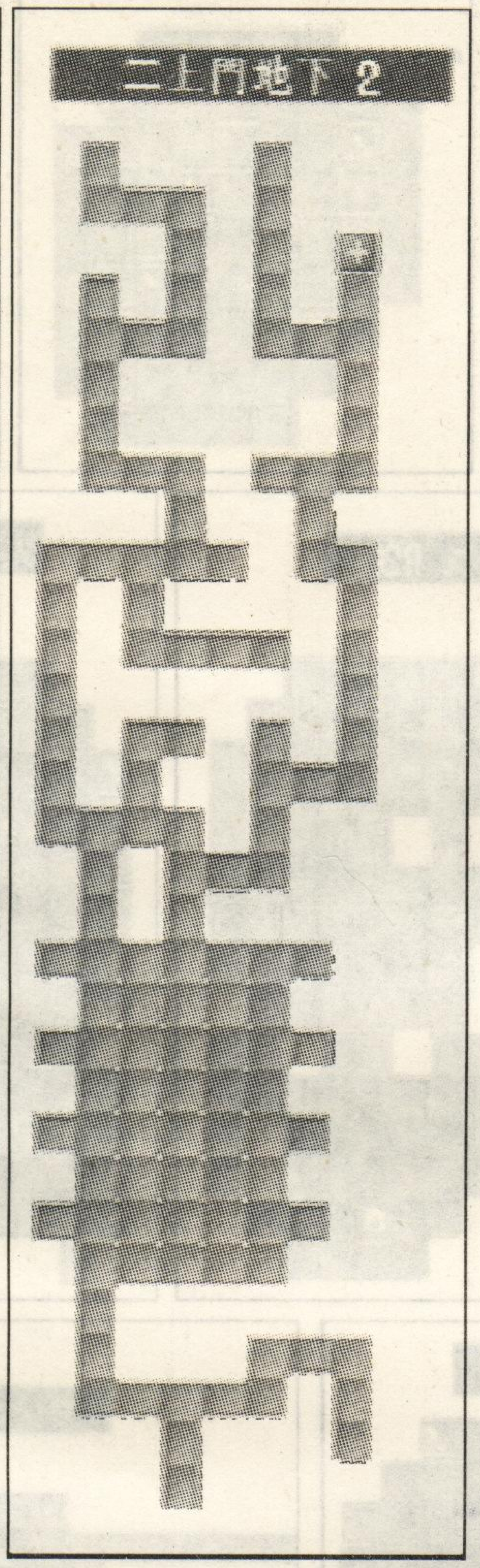


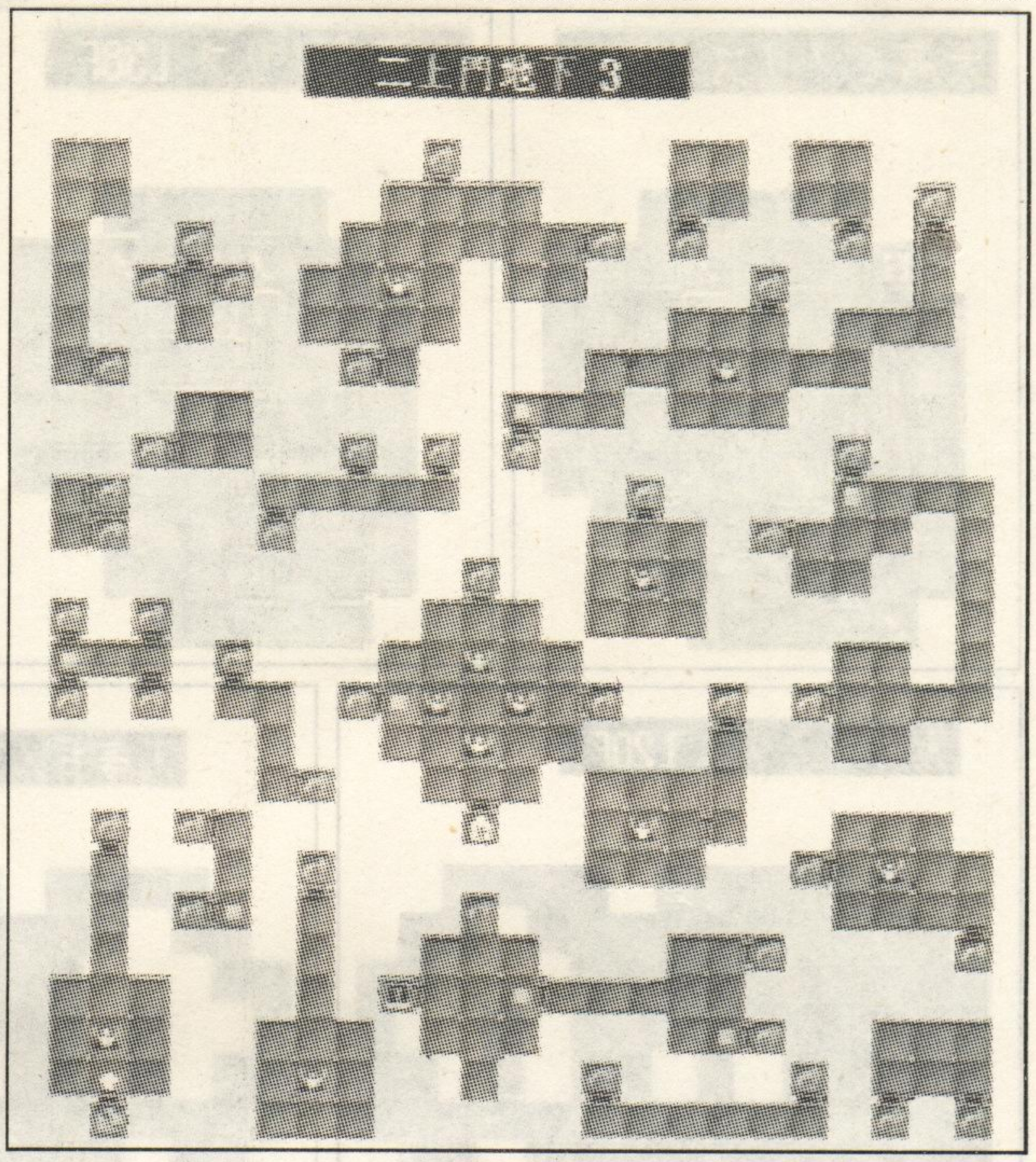


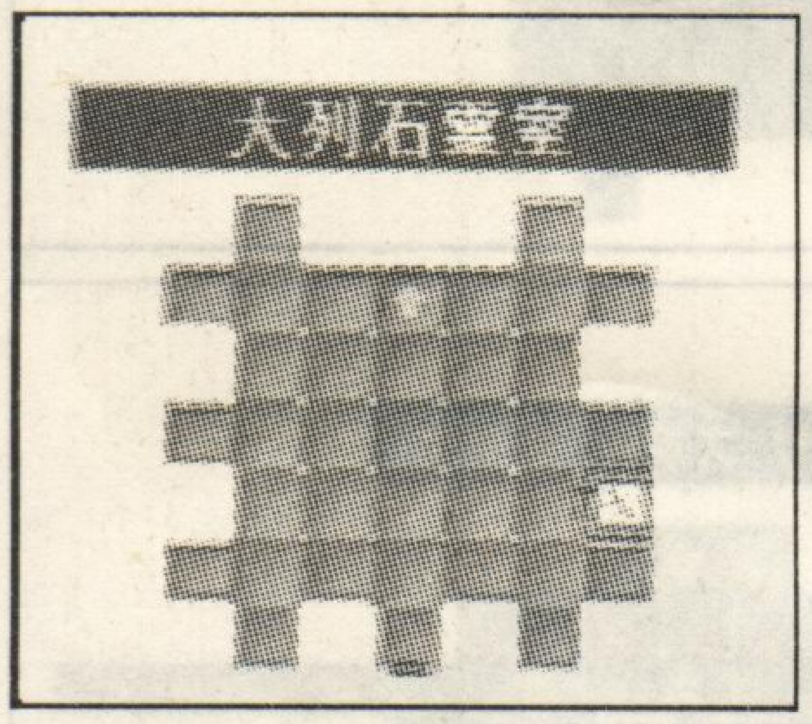
地方看一看，当到控制室后又见到他，他说去找找别的机关，在这里没有其它情况，没办法想起上二十层楼梯时还有上一层没走，于是去碰碰运气，没想到上面的第一个门就打不开，又想到一层右侧的楼梯还没去……（真累）。这样到了右侧的二层控制室见到了 SIX 得到情报，又有电话是 LUNCH 打来的，说四组密码 TWIN、PIXY、FLY 和 WIZ 分别是左上、右上、左下和右下。此后是在迷宫中的频繁走上走下先打开左下的 FLY，方法是：左侧二楼四个以前不能开的门，其中有一扇中打开 F，左三层 L，左十九层为 Y，之后上二十层控制室内开通一层到三十八层的电梯。然后是右侧右下 WIZ，与解决左侧方法大致相同，当左右两侧的控制室全都办完，会出情节。现在二十一层的门能进了，有以经验按左上 TWIN、右上 RIXY 次序可找开三十九层的左右两个控制室，这样就可进入中心下部通道，在里面的屋子中见到门仓，他说了自己的设想并提到了次官西。之后利用通道的电梯就可以上中心部上层通道见到西，打败他时要注意他变身后所使的魔法，它会使你的仲魔死亡或离队。取胜后，到三十九层有最后未开的门，可到楼顶，见到了首领，他的样子很怪，原来他已被恶魔上了身，只好再消灭这一恶魔，不想同时使首领失去了生命，首领在弥留之际把最后击败门仓的重任委托给了大家，然后撒手西归。

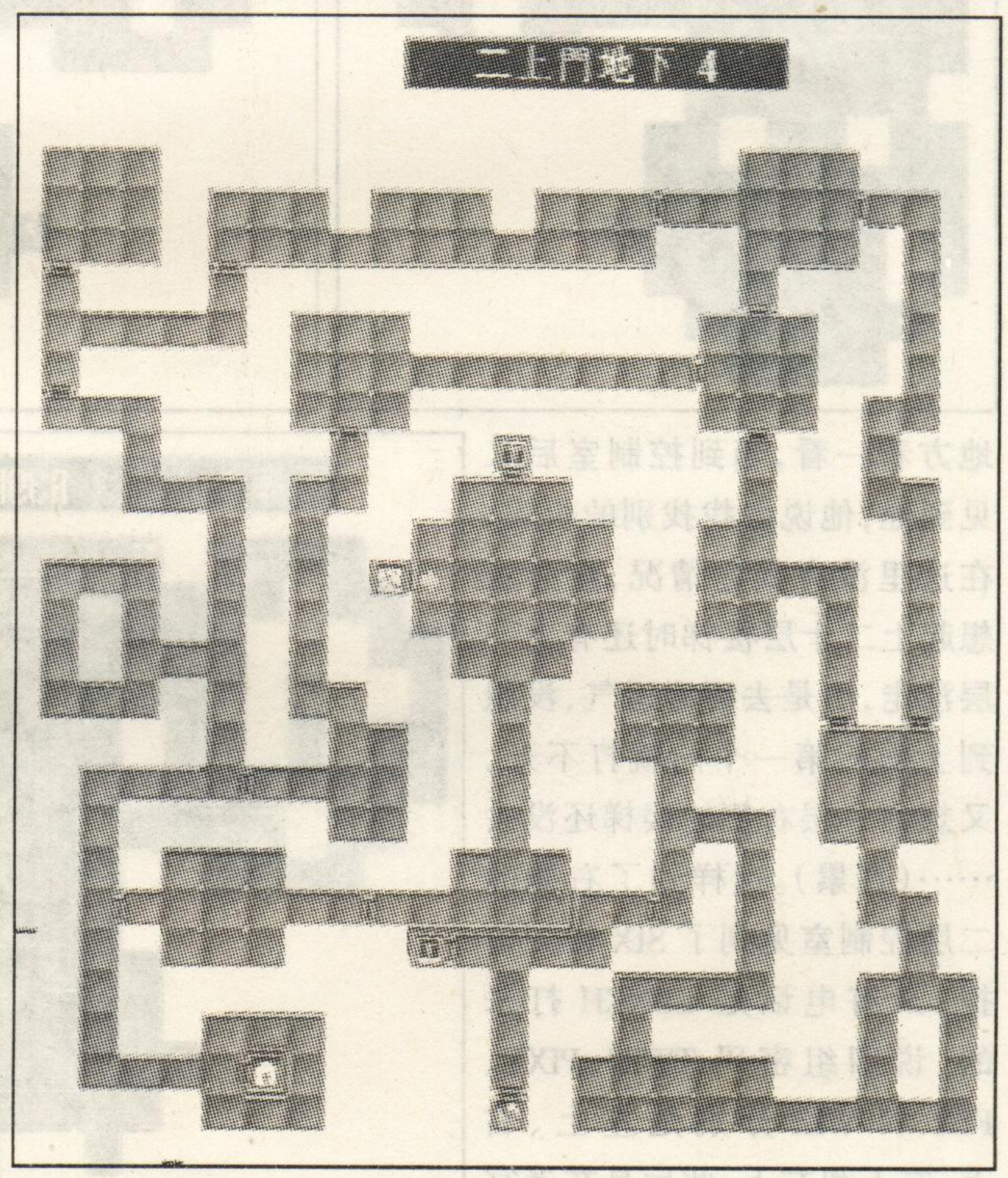
SOUL HACKERS 23 结束!门仓的末日











众人怀着悲痛的心情回到总部，由于已经到了消灭门仓的最后时机，于是主角与妮美莎先到北面的 ALGON 精工，在那里遇到 LUNCH 的父亲，他说：“在二上门东侧有货物运进可能是天海モノリス大楼地下能源的补给，但二上门地区已经被封锁，一般人严禁入内，只有与工厂有关系的人才能进入，你们必须更换新的 ID 卡才能进去，而进入的路线是在芝滨的西侧。”他临走时给了主角一张新 ID 卡。

拿到新 ID 卡后可从芝滨左侧进入二上门地区，到了那里见到此处的景物已经发生了变化，天海モノリス大楼被十分怪异的物质包围，进入大楼后乘电梯到地下 1 层，由于这里所出现的恶魔等级十分高所以大家要有充分的心理准备，当经过地下 1 层、2 层后就会来到尤如迷宫般的地下 3 层，由于这里有很多转移点及地洞，这会令玩者走不少弯路并且在掉入地洞后会令主角的 HP 减少一半。当通过了复杂的地下 3 层后便可来到最终的地下 4 层，在这里首先要通过一处不能停留的区域(如停留则被扣去一部分 HP)，当我们完全完成这个迷宫后，出现在面前的是一道被上了锁的大门，先在大门处调查再把先前得到的项链放在大门左右两侧石碑的一处(到底放在那一边取决于上一次扮演ナオミ所去的那一间大列石灵室)。在地下 4 层的迷宫中可得到两件将门的武具，由于配带将门的武具必须令主角的魔力值达到 10 以上，因此大家要努力达到这一要求。进入大列石灵室后便可找到“最终”的 BOSS 门仓，

于门仓决战时一定要注意他在初级时所使用的招术“极光大斩破”，这招会给我方全体成员造成很大伤害，如能预测这招的出现时间便一定要在之前使用“物反镜”，这样便能令这招所造成的伤害全部返回，在一定时间后门仓会吸收网络上所有的魂魄而变身，只要我们在注意回复的同时给予他最强的攻击便可取胜。

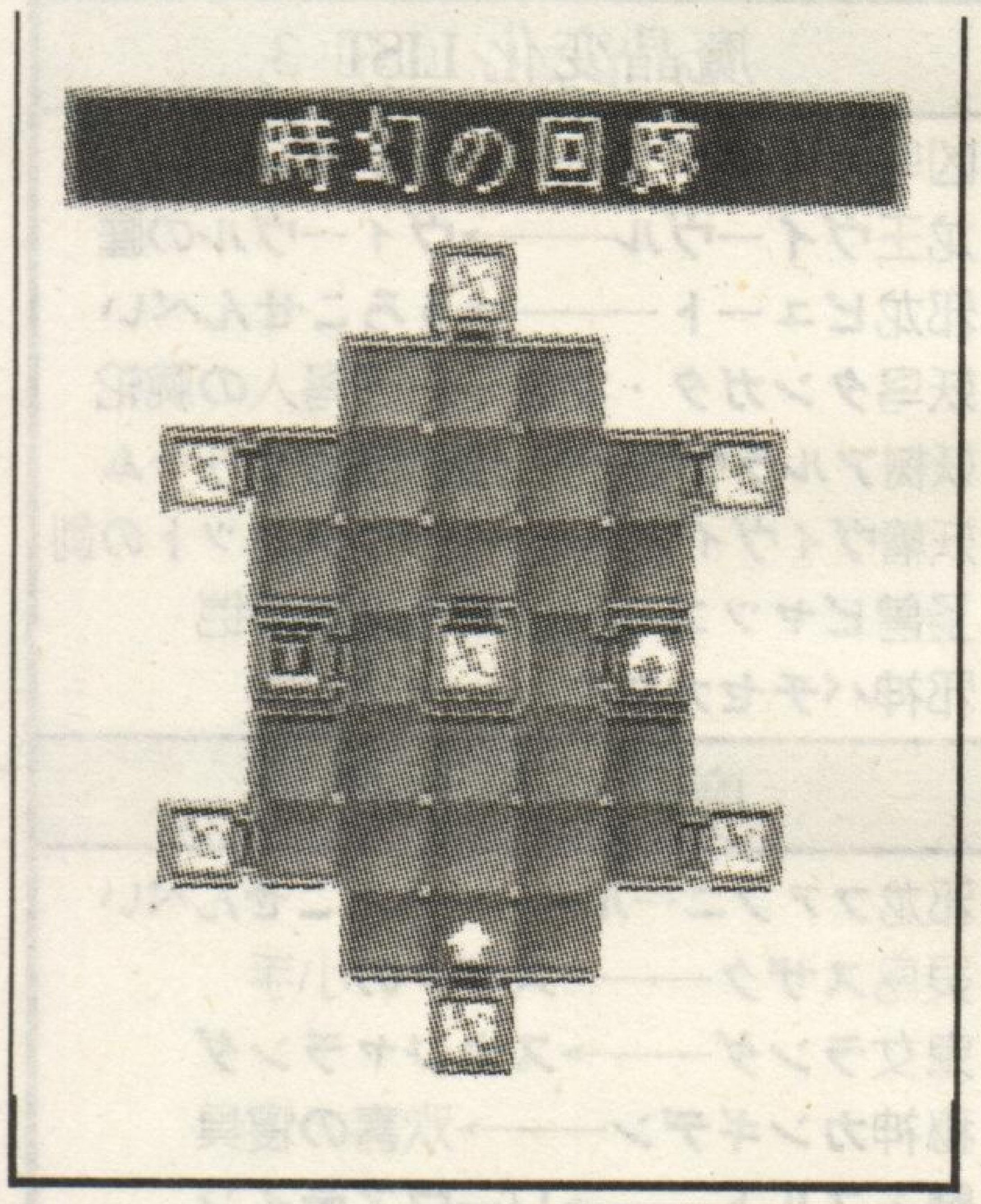
消灭门仓后位于二上门地下的异形电脑终端便会消失，在职员表结束后主角与其他成员都会有好的归宿。这时电脑会强制你进行一次 SAVE，难道说故事……

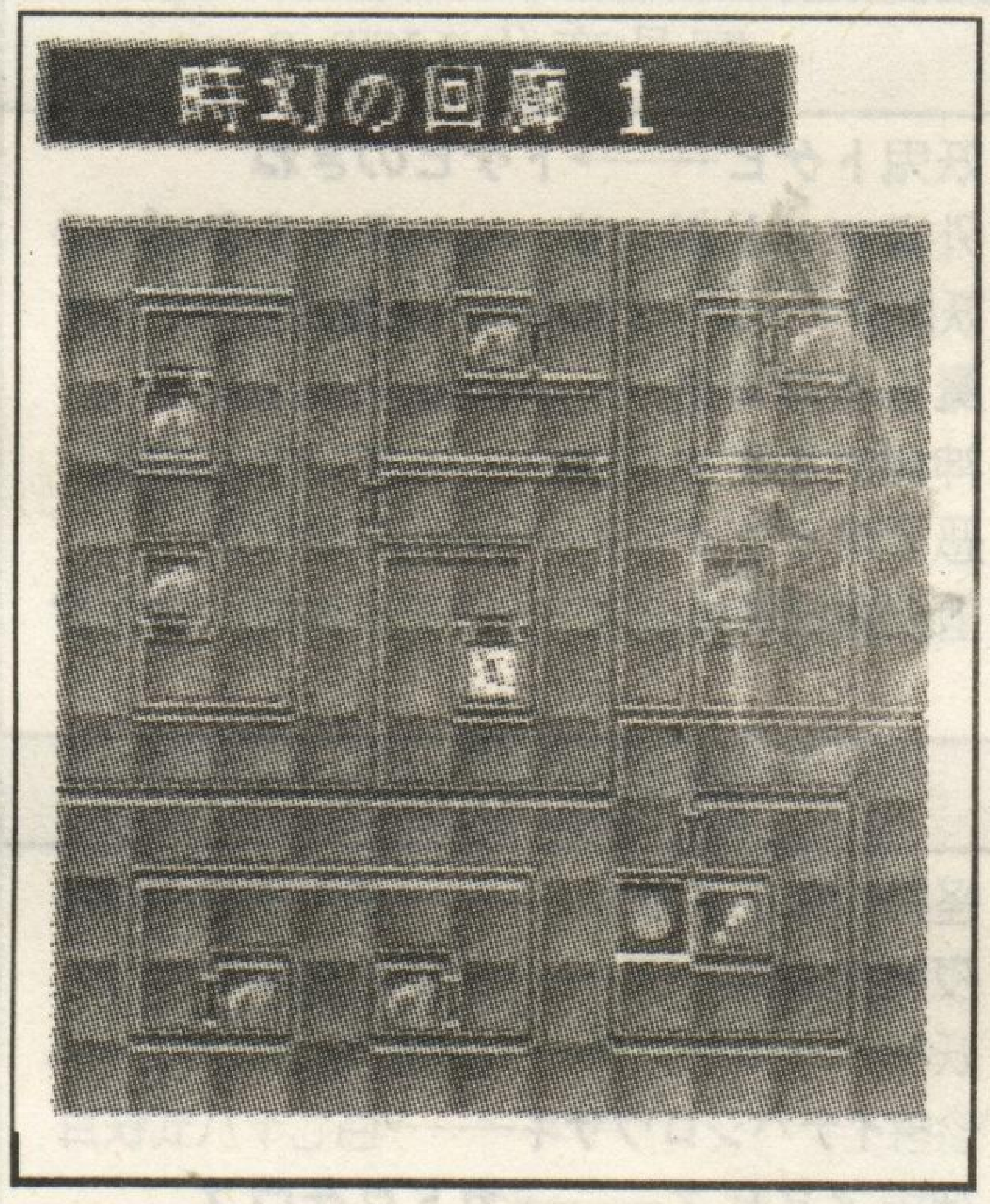
SOUL HACKERS ?? 时幻的回廊！召唤师的最终试练

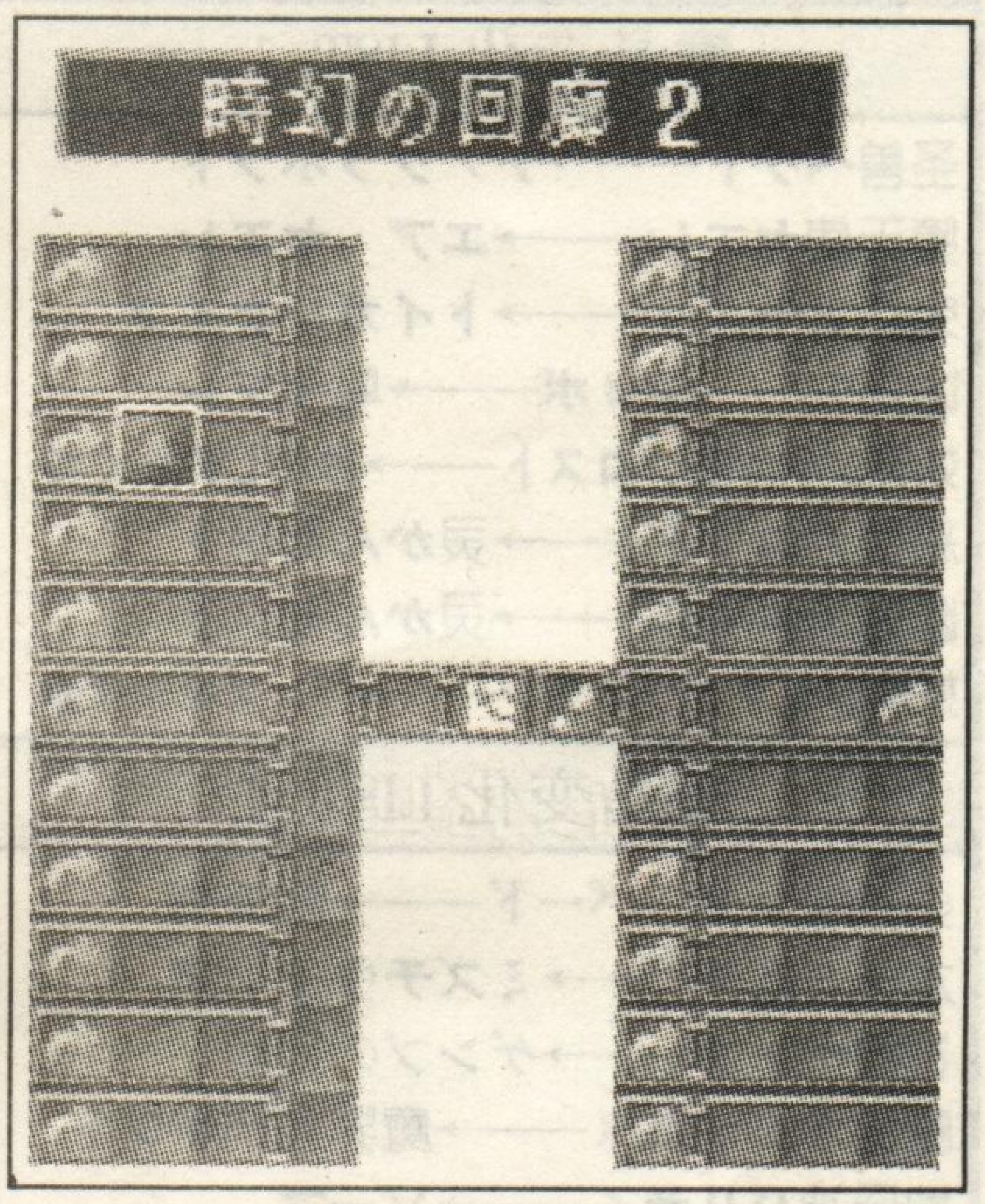
当我们重新进入最后的一次 SAVE 时，从 PC 网络中会传出在召唤师训练场发生异变的信息，这时我们可以去召唤训练场的最上层，而以前不让进入的那个门现在便可进入了，在门后的异空间中等待我们的是游戏中 5 位最为强大的恶魔，它们分别依次是キングワロスト、マーラ、リリス、ルキフグス、ベルゼブプ，这五位恶魔的实力绝对在门仓之上。

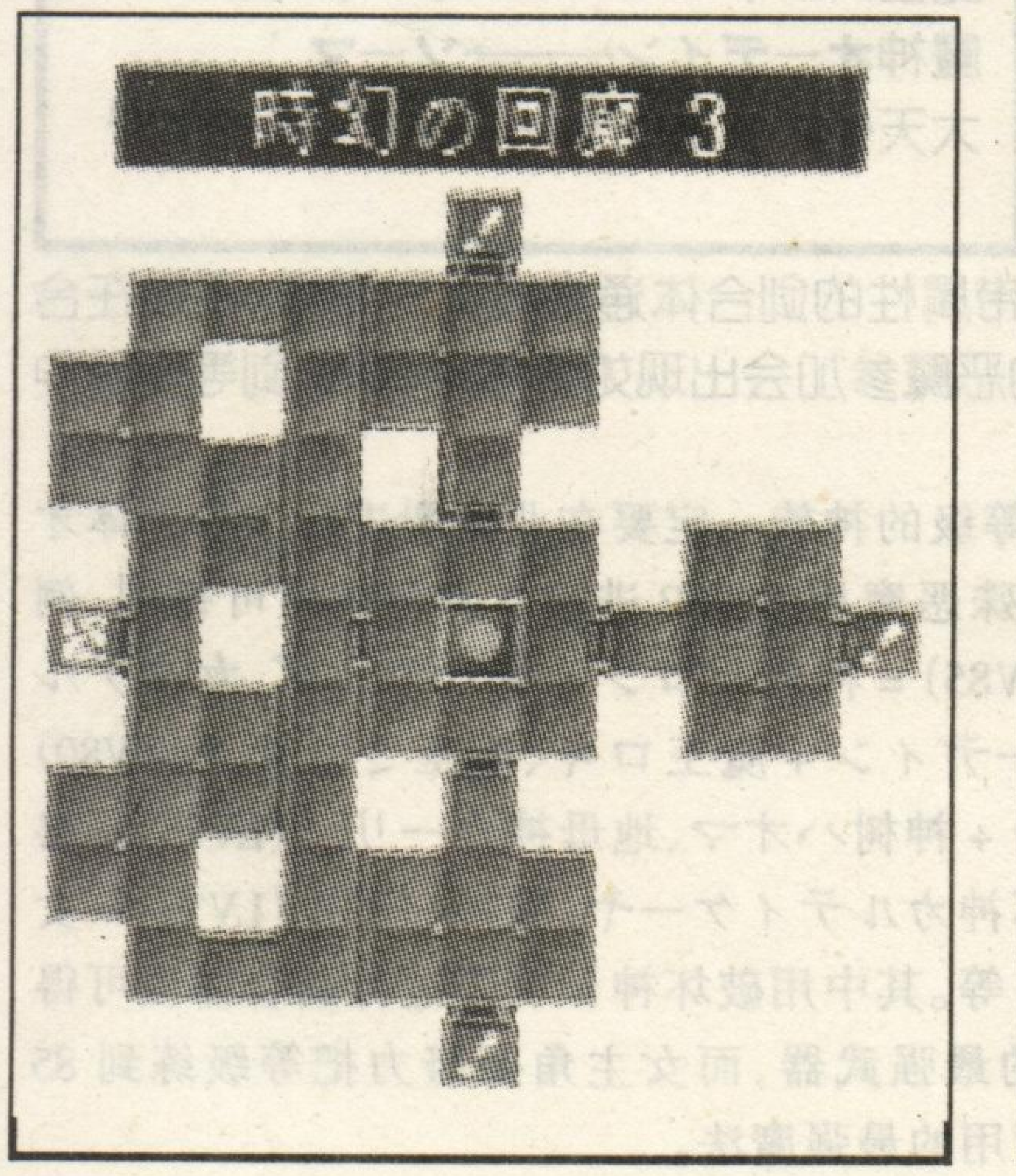
当我们每打倒一个恶魔便会得到一件道具，凭着这件道具便可进入下一个迷宫，以此类推。这五位恶魔所善长的攻击类型几乎都不一样，尤其是第五个恶魔ベルゼブプ，它的魔法十分强大，特别要注意的是当它使用了全体雷电攻击后没有解除感电状态的成员便会被它的下一招即死魔法击中，而且命中率高达百分之一百。由于这五个恶魔的 HP 相当高，而最后一位的 HP 竟然高达 6 万以上，所以会给我们作战带来很大威胁，因此在与他们决战前一定要让队伍中有 LV.65 的幻魔以及英雄圣女贞德，这样便可利用幻魔 EXTRA 中的第二招给予这五个恶魔最强的攻击，这招每攻击一次便会扣去敌人 HP 的 1/4(只对最后 5 位 BOSS 有效)。

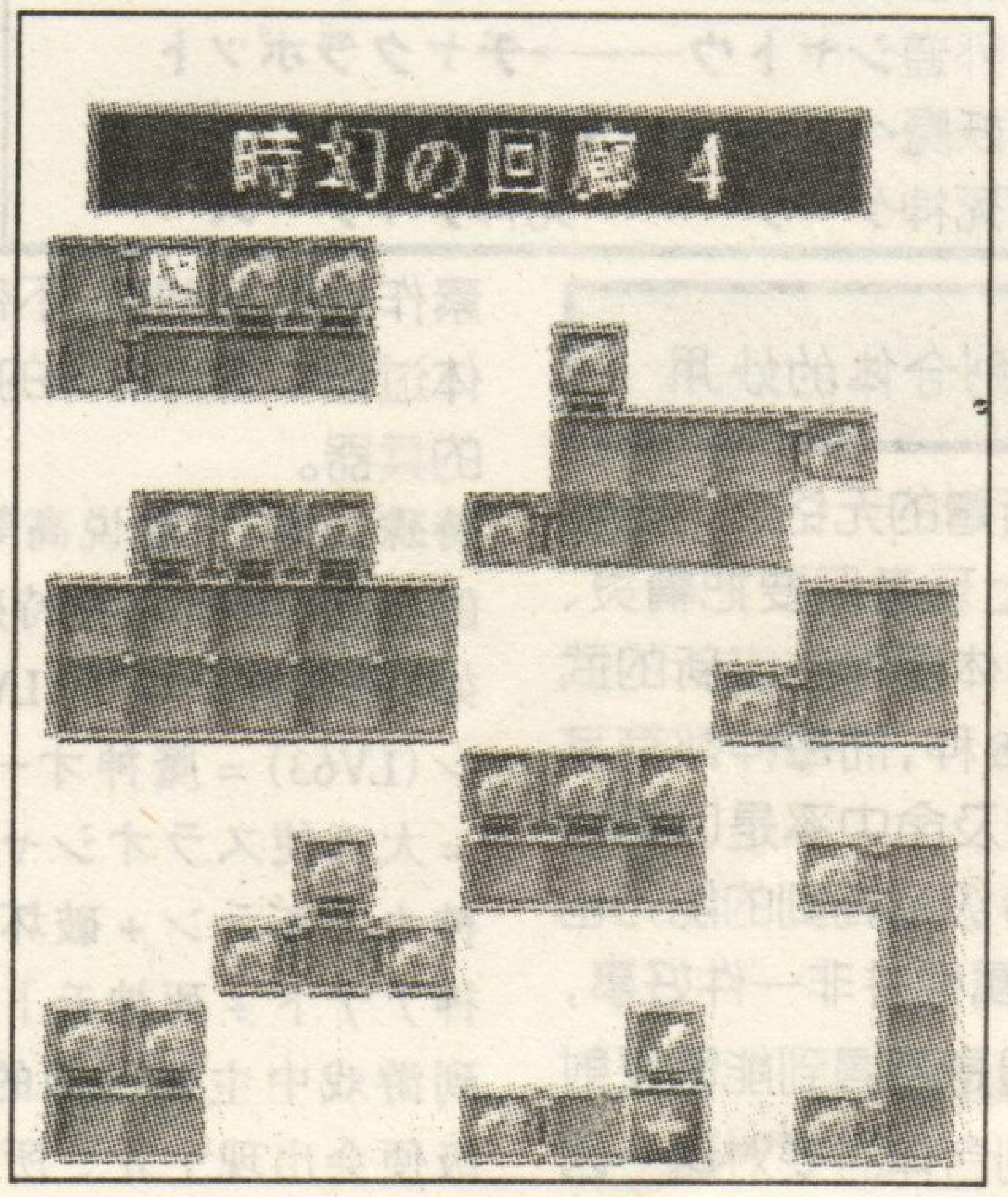
当击败了这五个恶魔后便可进入有“??????”标记的房间，这时电脑会问你让不让时间倒转，如选是便会重新开始游戏，而在 SAVE 时会发现有“第二周目开始”的字样出现。不过，从此时如再完成游戏一便会发生怎样的事情呢？留给玩家们自己去摸索吧！

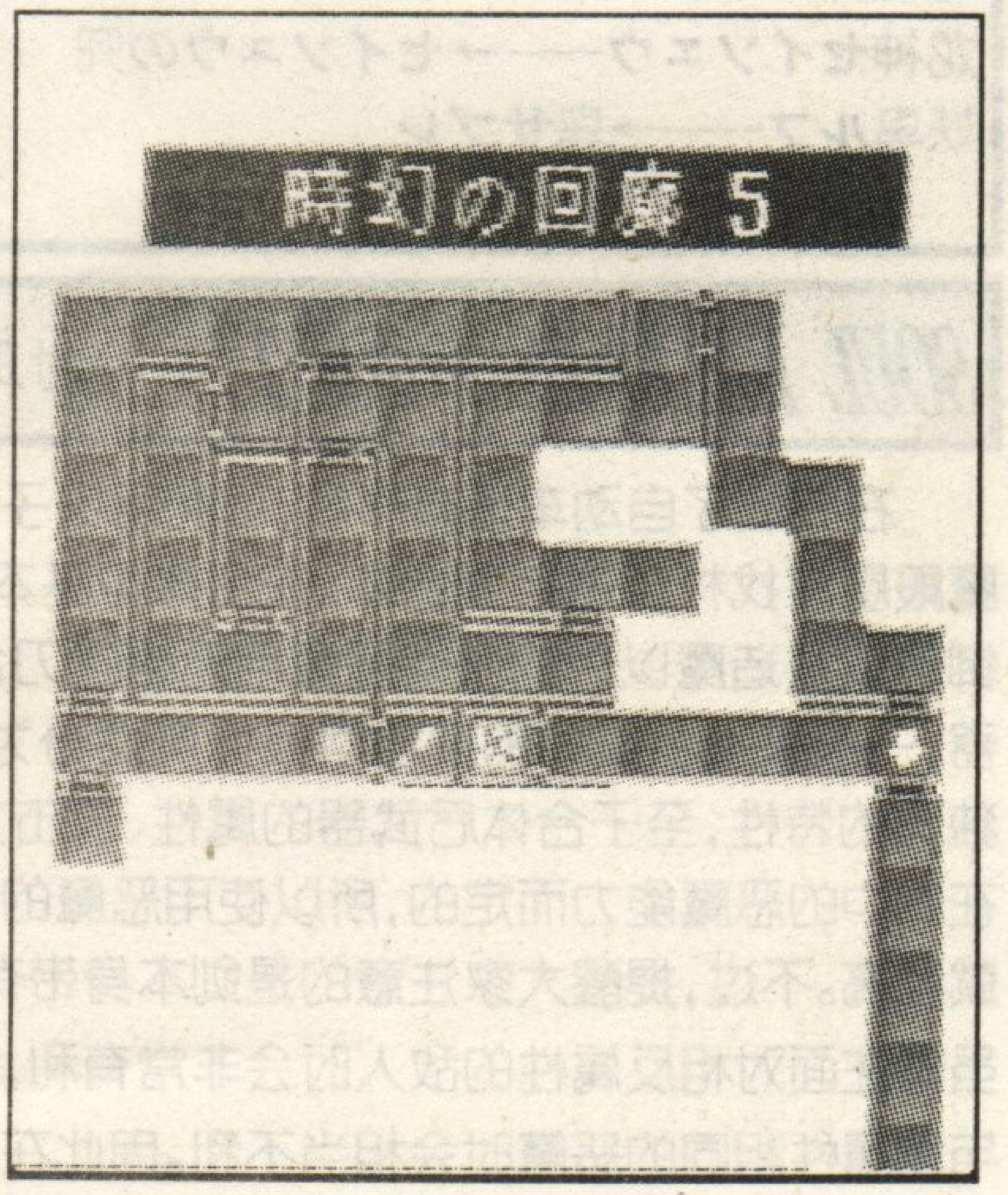













(キングワロスト)


(マーラ)


(リリス)


(ルキフグス)


(ベルゼブブ)

SOUL HACKERS 指南篇1 合体法则解析

秘神合体法则:新月时神族中魔神、女神、秘神、威灵、狂神中任意一种与其它恶魔合体,当发生合体错误时就会出现秘神。

狂神合体法则:满月时 LIGHT 系恶魔与 DARK 系恶魔合体就会出现,其中种族必须属于魔神、女神、破坏神、地母神、魔王、邪神。

威灵合体法则:基本上与狂神相同,但必须是在新月时。

珍兽法体法则:满月时兽族中神兽、圣兽、魔兽、珍兽、妖兽中任意一种与其它恶魔合体,当合体发生错误时就会出现珍兽。

魔晶变化法则:当神魔中有"狡猾"同"愚钝"的类型并且它们的忠诚度达到 5 时就可以到业魔殿进行"魔晶变化",其中性格"狡猾"的恶魔会变成特定的道具,而性格"愚钝"的恶魔会以极低的机率变化成为"传说的万马卷"。

英雄合体法则:

LV40 以上的造魔×威灵ブラックマリア——→英雄ジャンヌ・ダルク

LV50 以上的造魔×魔神ルーク——→英雄ジークフリート

LV60 以上的造魔×威灵アリラト——→英雄サラデイン

猛将合体法则(新月时):

LV40 以上的造魔×龙神セイソュウ——→猛将ラリョウオウ

LV50 以上的造魔×邪龙フアフニール——→猛将ハゲネ

LV60 以上的造魔×威灵ハチマン——→猛将ヨシルネ

魔晶变化 LIST 1	魔晶变化 LIST 2	魔晶变化 LIST 3
圣兽ヘケト——→チアクラポット	妖鬼トケビ——→ドケビのきね	凶鸟カマソッソ——→鸟サブレ
堕天使セエレ——→エア・セエレ	外道マッドガッサ——→テャクラポット	龙王ヴィーヴル——→ヴィーヴルの瞳
鬼女アチエリ——→トイガンナイフ	妖兽ジャージーデビル——→魔界兽肉ギフト	邪龙ビュート——→うろこせんべい
凶鸟モー・ショボ——→鸟サブレ	魔兽ネコマタ——→ニセン2クロー	妖鸟タンガタ・マス——→鸟人の腕轮
妖精ジャックフロスト——→おかしの长ぐつ	神树ナルキッリス——→すいせんの花	妖树アルラウネ——→妖树洗颜クリーム
恶灵ガロット——→灵かんセット	恶灵デイブク——→灵かんセット	妖精ヴィヴィアン——→ランスロットの剑
幽鬼チェレル——→灵かんセット	堕天使ビフロンス——→アールズ・ロック	圣兽ビャッコ——→ビャッコの铠
妖精ジゼッケランタン——→パンプキンポム		邪神バチセカマク——→ソーマ

魔晶变化 LIST 4	魔晶变化 LIST 5	魔晶变化 LIST 6
灵鸟サンダーパード——→雷神剑	怪异むらさきカガミ——→チャクラポット	邪龙ファフニール——→うろこせんべい
龙王ミズチ——→ミズチウイッア	夜魔サキュバス——→ピンクショット	灵鸟スザク——→スザクの小手
神兽ゲンブ——→ゲンブの足甲	妖树アールキング——→妖树洗颜クリーム	鬼女ランダ——→スカジヤランダ
魔兽オルトロス——→魔界兽肉ギフト	珍兽イナバシロウサギ——→百七十八式铁耳	秘神カンギデン——→欢喜の寝具
地母神ハリティ——→ソーマ	神兽アヌビス——→カドゥケウス	魔王スルト——→レーヴァテイン
龙神セイソエウ——→セイソュウの兜	外道シャトウ——→チャクラポット	魔神オーディン——→ソーマ
妖鸟ルフ——→鸟サブレ	妖魔ペリ——→ペリの财宝	大天使スラオシャ——→大天使のブラ
	死神ゲーデ——→死神ティアーズ	

SOUL HACKERS 指南篇2 村正剑合体的妙用

在完成了自动车场事件后,可利用银子所赠的无铭之刀去业魔殿厨房找村正进行剑合体。在合体中基本上玩者只要把精灵、御魂以及造魔以外的任何恶魔与无铭之刀合体便可生成新的武器,一般来说合成后的武器可根据属性分为 **8** 种,而每种都有其独有的特性,至于合体后武器的属性、攻击力及命中率是以栖宿在剑中的恶魔能力而定的,所以使用恶魔的等级越高剑的能力也就越高。不过,提醒大家注意的是剑本身带有属性并非一件好事,虽然在面对相反属性的敌人时会非常有利,但是若遇到能够反射与剑属性相同的恶魔时会相当不利。因此在剑合体时要对这一因素作很好地判断,不带属性的剑合体通常被优先考虑。不过在合体过程中如有特殊的恶魔参加会出现如金箍棒、草雉剑等传说中的兵器。

特殊合体:一般说高等级的神族一定要在业魔殿进行 3 身合体才能出现,但有几种特殊恶魔用 GUMP 进行 2 身合体便可得到,例如:破坏神シヴア(LV85)=神兽バロン+鬼女ランダ、女神ノルン(LV63)=魔神オーディン+魔王ロキ、魔王ミトラス(LV80)=大天使スラオシャ+神树ハオマ、地母神カーリー(LV75)=秘神カンギテン+破坏神カルティケーヤ、魔神バアル(LV73)=女神アナト+死神モト等。其中用破坏神シヴア进行剑合体便可得到游戏中主角所用的最强武器,而女主角要努力把等级练到 85 级便会出现ナオミ所用的最强魔法。

七つ風の島物語

雨宫慶太 监督作品

机种:SS　厂商:ENIX　类型:AVG　媒体:CD-ROM　责编:FOX

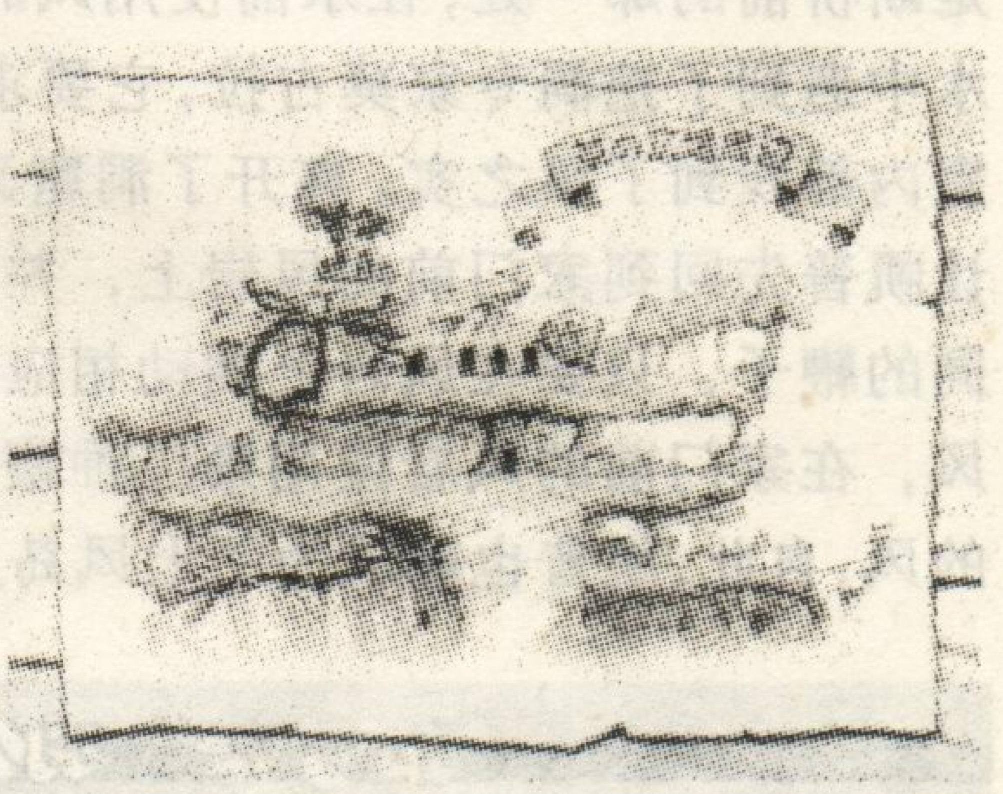
序章　风岩

游戏开始时主角凯普博士从风岩中脱壳而出，在浮空的小岛边上使用道具黑いハネ，一阵黑风刮过凯普从天空摔落到地面上，当醒来时发现面前有一块风形的岩石，当移动到左边的画面时从天空又落下了一颗植物的种子。把这粒种子种到长有草的土地上时竟然突然变成一颗大树。从此以后这也就成为了凯普博士的家，进入木之家首先要阅读一下摆在桌上的风兽记。当凯普想离开房间时门上的面具变向凯普提出了三个问题，首先要回答面具的名字(可以在风兽记中找到)，然后回答凯普(ガープ)的名字和它喜欢的名字。





游戏初期的地图



第1章　さいしょのモダチ

当第1章开始时突然听到门外有响声，出门一看发现一只类似老鼠的生物，这也就是主角三个仲间中的一个，它具有剪断植物的技能，当与它对话时它竟然跑掉了。在向下走进入右方的门里面有一个专门收集名字的家伙叫尼普，你随便起一个名子告诉它它就会把角笛做为礼物送给你，来到在蜘蛛达姆婆前吹响角笛它会交给你一个虫取机，用它到草丛里捉一种叫ワツカムシ的昆虫，把昆虫交给它它会给你一个青色的角笛，吹响角笛之后刚才的那个青色的老鼠就会出现，它的名字叫基丝格，从此以后只要吹响青色角笛它就会出现来帮助你。



▲在达姆婆处只要交给它捕捉到的昆虫它就会做成标本送给你，在你的展示柜上就可以摆出来以供欣赏。

▼以后只要每章都把新的名字告诉尼普它都会送给你一样礼物，需要注意的是你第一次起的名字一定要好好记住，要不然在游戏后期会进行的很困难。



第2章　カンソウ あらわる!

第2章一开始岛上的好斗者刚索就会闯进凯普的家中并要和凯普比试一下，规则很简单，只要连打右键将刚索推出门外就算胜利，失败了的刚索只好把怒气发泄在凯普另一个同伴克里奥身上。凯普从台阶上走到下方会看到一个很大的蜗牛壳，但是前方被基罗草挡住，这里需要用基丝格把它切断，突然从壳中钻出了七风岛上的长老索奥，以后有什么难题都可以来问它。凯普又来到木的桥附近，刚索又一次出现非要和凯普比跳跃，只要连按B键很简单就可以把它打败，在另一处刚索又要和凯普比飞行，在克里奥的帮助下凯普又胜利了。



▲索奥是七风岛中年龄最大的，它丰富的知识在游戏中会经常帮助到凯普，只要有过不去的地方就可以来问它。

▼在第三回战胜刚索后它会愤怒的把克里奥绑在岩石上，把它救下后它就会成为仲间，以后只要吹想红色角笛它就会帮助凯普跃过跳不过的地方。



第3章 空飛ぶ木

当凯普走出房门时发现天空中飘着一颗种子，利用克坦里奥把它取下来。凯普又去问索奥关于种子的事情，索奥告诉凯普空飞木的种子只有在比卡利岩石下的土壤中才会生长，凯普回到木之家左方的土地发现了第三个伙伴罗古奥，它正在睡觉，只要吹响角笛醒来的罗古奥就会用它的大嗓门把比卡利岩弄的粉碎，此时把空飞木的种子种下去它就会发芽。为了弄清风使者的事情再次来问索奥，凯普利用克里奥的能力飞过断桥，看到了站在风岩上的风使者雷奥，它交给凯普一个耳环状的道具，把这个道具使用在木之家下方的耳状门前就可以进入雷奥的住处，它告诉主角如何使空飞之木成长。在空飞之木前连跳四下再吹想角笛就可以了，在利用基丝格能力把树枝剪掉可发现树上招来许多害虫，这种害虫的天敌就是フルホンムシ，它的出现场所是在树人兄弟附近的草丛中，在空飞木前使用这种昆虫就可以把害虫消灭，空飞之木就会飞到天上，自此第3名同伴罗古奥也加入其中，它的技能是破坏岩石。





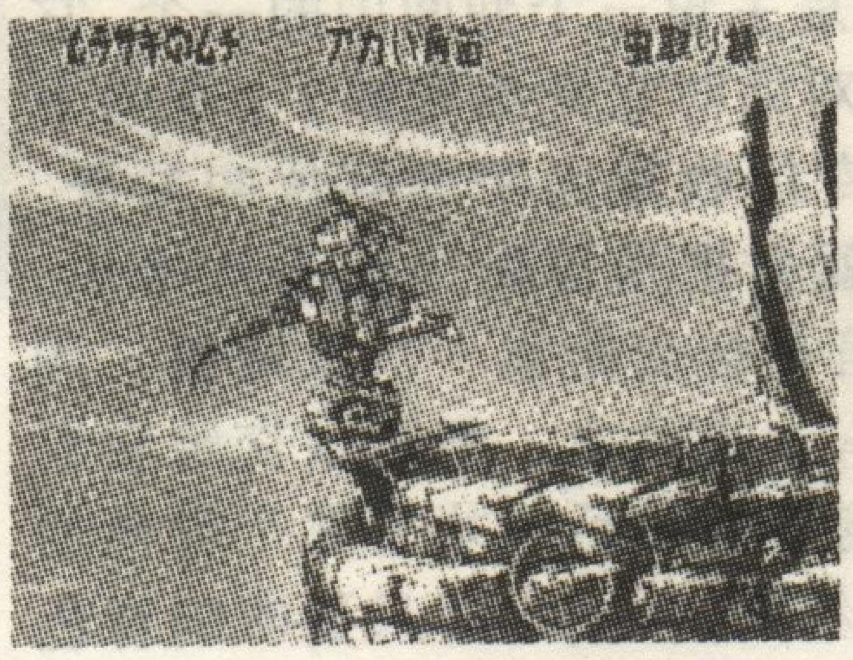



第4章 風を使うモノ

为了成为岛上第二位风使者凯普又要去请教雷奥，当出门时遇到岛上的音乐家比尼，它交给凯普一颗风的实，凯普又去请教索奥得知风的实要在湖水前使用，所指的湖水是断桥前的那一处，在水前使用风的实就会被吸到水中，在水中遇到了挖洞专家莫古拉，它要求凯普和它一起跳，在洞窟内部找到了风之实。离开了洞窟又去雷奥的家中找它，它让凯普先回到家门前的风岩上，并交给了凯普七只颜色不同的鞭子，只要在风岩上抽动相应的鞭子就可以操作这种风，在家门前的风岩使用第二种鞭子就可以得到使草摇动的风，自此，凯普也就成为了七风岛上第三位风使者。

第5章 羽の泉

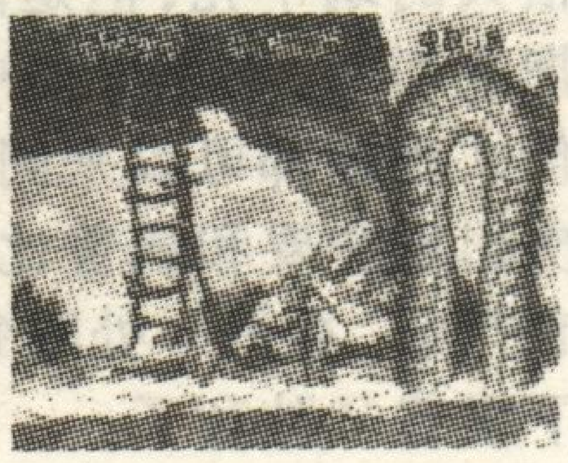
在屋中的凯普忽然听到外面有风的声音，出来一看一阵黑风刮过，这时比尼又再次出现告诉凯普，雷奥在断桥前的风岩上等着它，凯普急忙赶去，在那里又学到了召唤第四种风的方法，之后凯普又来到了湖之广场前遇到了刚索，此时也可以进入身边的大树内利用第二种风凯普见到了巨大的岛人克兰，它帮助凯普打开了湖之广场的通道，这个通道就在大树的根部，通过通道先遇到了石头人，之后很快便来到了湖之广场，正在此时突然黑风又刮了起来并且将解梦人弄得晕迷过去，为了找到真实的解梦人，凯普先去请教了雷奥，虽后又前往树人兄弟中间的树洞内利用第四种风找出了解梦人利姆露，当出来时又遇到了雷奥。当回到利姆露面前时它已经回复了正常并且送给凯普一件道具，凯普登上电梯使用黑いハネ然后进入水晶球内就可以看到凯普的梦中世界。




第6章 石の雨

凯普正要离开屋中时突然听到外面一声巨响，出门一看一只飞龙摔落在它家门口，飞龙希望凯普把它的病治好，并送给凯普一颗小型圣诞树，凯普拿着它去找利姆露，在途中龙的背也已经消失，这样一来又有新的路可以走，找到利姆露后它告诉凯普只有桔黄色的风才可以治好飞龙的病，据说桔黄色的风只有在石头人的洞窟中才能得到，这样凯普又来到了石头人的洞窟，进入后石头人让它找出四块石头中那块是最年老，实际就是左边第二块最小的石头，当在次对地面上的石头对话时便被传送到另一个地方，这时便听到一阵阵的哭声，原来是巨大的石头婴儿在哭，飞龙也是被它的眼泪砸伤的，为了让婴儿休息凯普去找比尼要子守之歌，可比尼又让凯普去找另一样东西。在树人兄弟中间的洞窟中可以得到白色的道具，把它交给比尼便得到了子守之歌，再在婴儿面前使用它便安然的睡了过去，这样凯普顺利的通过上方到达了风岩取得了桔黄色的风回到树之家前治好了飞龙的伤。





第7章 いろんなヒミツ

从第7章开始游戏的难度也有所提升所以玩家除了在利用攻略的同时自己也要多对话多调查。

凯普从屋中出来发现三个同伴正在讨论着什么，正要去寻问三个人却都离开了，凯普急忙追了下去，突然间发现了一个从来没有见过的怪物，三个同伴也不知藏到哪里去了，在四处搜索之后终于在木人兄弟的树洞中发现了三个同伴，此时怪物再次出现并将同伴吸到它的体内，虽后便消失了。凯普又来到岛人克兰之脸的所在地，利用第二种风使得克兰的左右手复活，首先凯普来到位于岛西侧的右手处与其对话，右手让凯普去找它残缺的部分，并告诉它收藏石头的丝姆会告诉它如何去找。丝姆要求凯普给它ベンテン作为交换条件，这种道具只有石头人才有，所以凯普又找到了石头人并得到了这件道具，丝姆交给凯普一把钥匙，凯普利用它打开了木柜人的锁并得到了左手的道具，把道具交给右手，右手便给了凯普一件右手的道具，把道具交给左手新的通道便打开了，凯普很快便来到了森之大广场，又遇见了那个怪物，在怪物面前使用ジェルの实便进入了怪物体内救出了三个同伴，怪物也被消灭，三个同伴为报答凯普便送给它龙人的塑像。



第8章 ウマムカデレース

第8章刚开始，岛上唯一的发明家便找到凯普希望凯普能去它那里和它谈谈，发明家的住处是在七风岛最下部的西部，凯普很快便来到它的家中，与其交谈后便得知海的西面有一个风岩，发明家并且帮助凯普通过了海湾来到风岩前，凯普再此得到了第5种风，回来后在发明家面前使用竟然凯普变得象昆虫一样小，这时发明家非常高兴，原来它正在制作一部赛车要与刚索比赛，凯普马上答应下来寻找赛车的材料。首先来到森之广场中的剧场，与剧场中的人对话，它要求凯普以跳舞的形式来换取帆布，凯普只要在台上胡乱的跳上两回便可以得到帆布，在岩人之洞遇见了女性石头人的上半身，它要求凯普去找它的下半身。凯普在森之广场的楼中找到了，再次回到岩人之洞便得到了用来做车轮的四角石，凯普在东的海岸附近利用第2种风救了一只乌龟，它答应替凯普拉车，材料集齐比赛便开始，只要有规律的按X键便可轻易胜出。



第9章 リュウナマズドンキル

在游戏的第8章中主角从左手处得到御神木的札，只要在御神木前使用便可自由转移，这样一来便省了许多麻烦，御神木的分布图详见右侧。

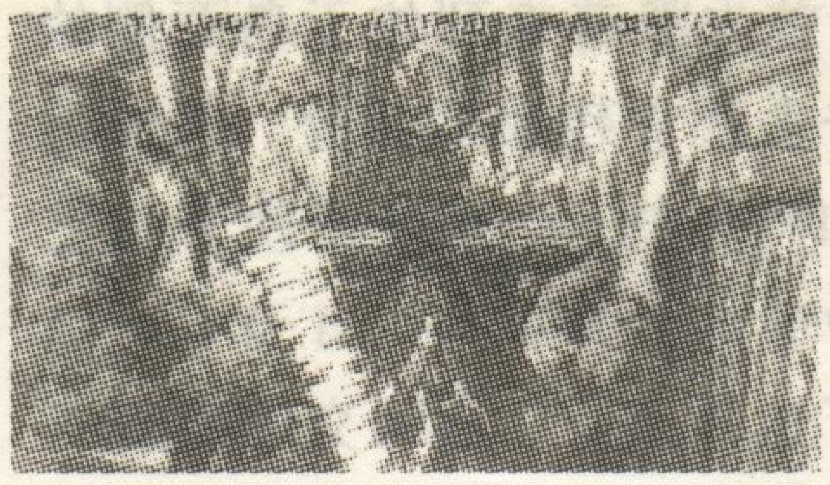
第9章刚开始七见岛便发生了地震，凯普马上从家中出来赶往森之大广场，发现风车和齿轮都停了下来，再与带动齿轮转动的龙背对话时得知巨龙身体很痛，又找到龙尾，具体了解了一下事情的情况，便来到西海岸的下方，原来有龙背拦着的地方已经可以过去了。在最深处，得到了第3种风，在回来时发现螃蟹兄弟正在互相打斗，原来它们俩人中的一位的帽子被人偷了去，在回家的路上遇见了一个奇怪的水球，利用刚得到的风把水球定在原位拿回了红色了帽子，把帽子交给螃蟹兄弟，它便会带着主角过海来到另一处风岩的所在地，在这里可以得到打开地下通道的第6种风，利用这种风凯普先后打开了岛人克林之岩、左手下方及岩人洞附近的三处地下通道，见到了支撑整个岛屿的巨龙，原来它患了蛀牙，先利用第三种风把它定住，在利用罗古奥的特殊能力把它的蛀牙拔掉。



第10章 全身年の梦

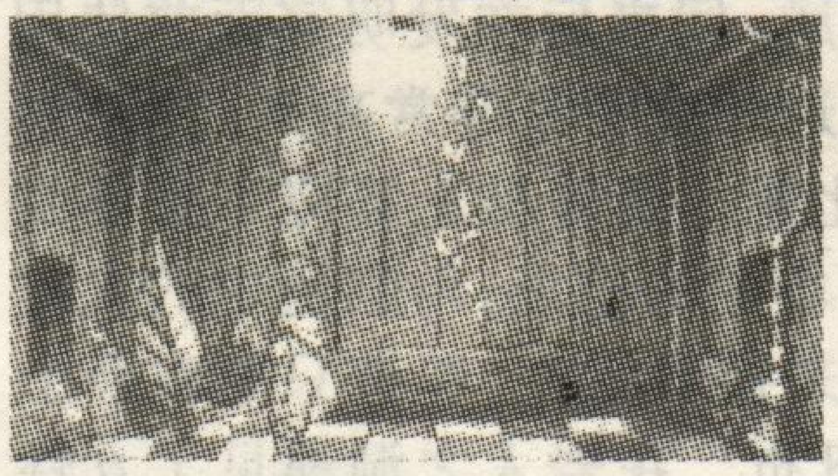
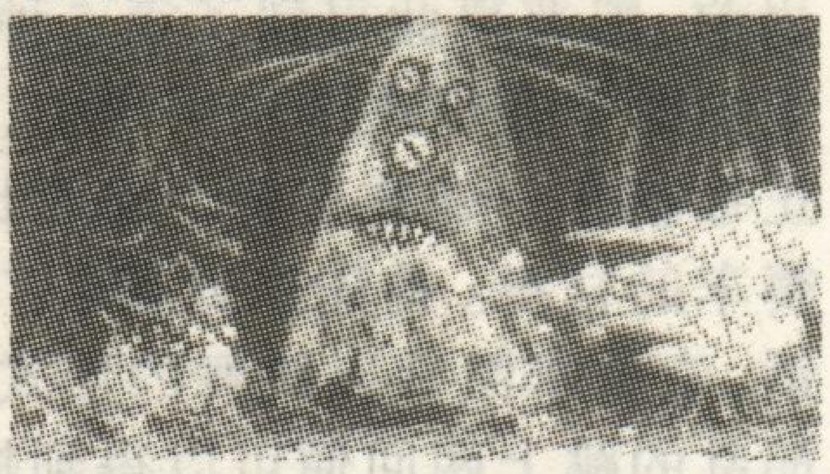
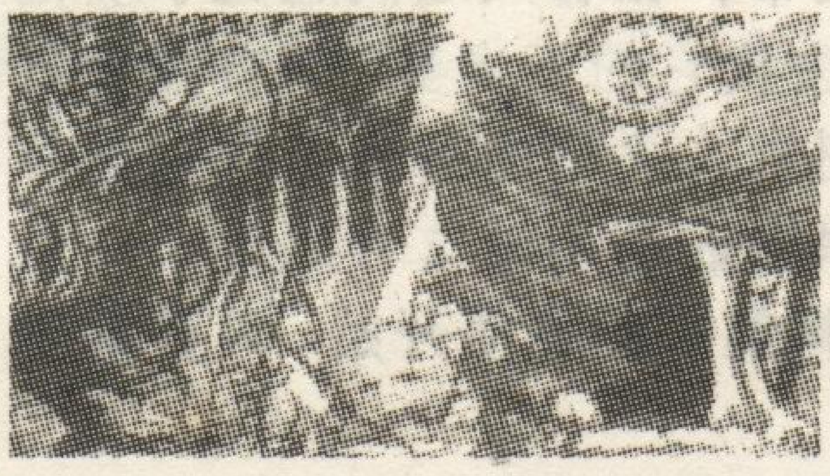
凯普走出家门一眼便看到了音乐家比尼，他告诉凯普大家都在森之大广场中的集会所中开会，要他赶紧去。当凯普来到集会所时被邀请到台上讲述一下在水晶中所做的梦，当说到一半时凯普忽然想不起来了，于是便去找收集名字的尼普，尼普让它说出最早对其起的名字，正如前面所说的如果忘记了只有回到木之家中察看七风岛物语了。从尼普处得到了第4件黑色的道具，当凯普再次来到水晶前准备做梦时却看到刚索正在哭泣，水晶球也消失了。凯普只好去请教长老索奥，从它那里又得到了许多关于水晶球的消息。凯普又找到岛人克林之颜，交谈后克林打开了自己的心，它的心就在森之广场风车的上方，在里面吹响角笛通道便会打开，通过通道来到空中看见一只飞着的怪物正在吸取空飞之木的养份，凯先用第3种风把它定住，又使用摇动草木的风把它吹了下去，空飞之树交给了凯普祝福之水。有了它就可以使水晶球复活，凯普急忙赶回水晶球所在的地方使用祝福之水，水晶球再次出现，凯普按着顺序在水晶前依次使用黑色道具然后进入水晶球共有四回便完成了所有的梦，从梦中也知道了一些关于凯普的事情，凯普又回到集会场把梦中的经历告诉给了大家。





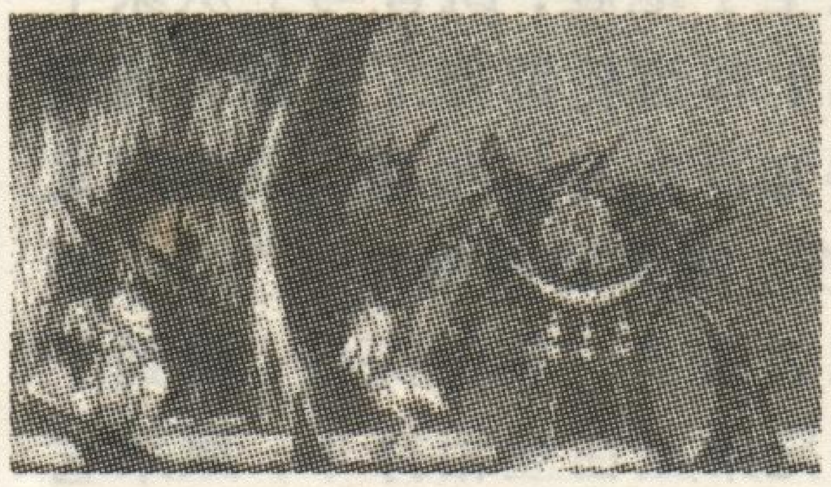
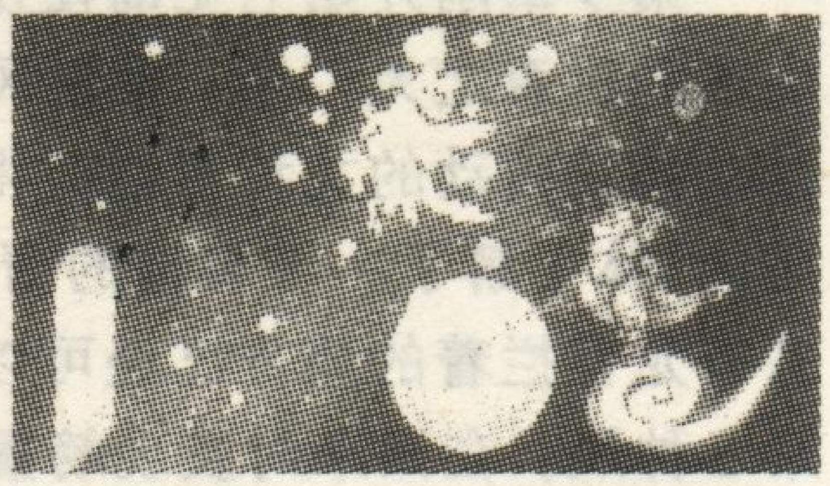
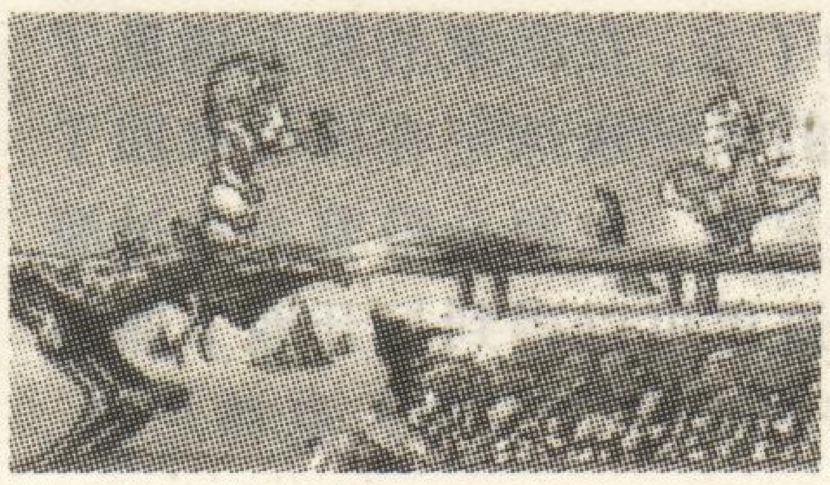

第11章 小ちくてキレイなモノ

这一天凯普从家中走出散步，走着走着来到木人兄弟右侧的树干中，遇到了个子很小的依鲁四兄弟，尤于它们的个子很小不能到外面去体会七风岛的乐趣，而要求凯普帮助它，凯普一口答应下来，四兄弟马上蹦到凯普的头上变成了类似头盔一样的东西，并且说好只要看到它们想看了东西凯普就要吹响角笛。就这样它们先看了向耳头一样的门、岩人族的长老、住在剧场前洞窟里的挖地鼠，又来到了达姆婆前，本想看一看稀有的昆虫，没想到达姆婆的昆虫被谜之水球偷走了，就这样凯普又一路追赶水球，水球先后又装扮成比尼、丝姆及象人，但都一一被凯普识破，最后追赶到有两个御神木的地方，两个水球躲进了谜之生物的嘴里，凯普使用第1种风使得怪物张开了嘴并勇敢的跳了下去，原来水球是比格三兄弟，它们还给了达姆婆的昆虫标本，凯普将它送还给达姆婆。依鲁四兄弟还想看传说之鱼，凯普先找到住在鱼形建筑物里的钓鱼高手，又找到比格三兄弟并交给它们随意一样道具，作为交换条件。凯普走出比格兄弟家后向右走，在并列三朵粉色花朵前吹响角笛出现一条大鱼，进入鱼的口中便见到了传说中的鱼。四兄弟得偿所愿，进化成幻之种族离去。


终章 ワスレサラレタモノ

终于到了最后一章了，这章的难度也算是游戏中最高的，当开始走出家门时就有一种不祥的预感，四处走动便发现七风岛上的住人全消失了，这一事件必定和黑风有关，凯普急忙赶向雨之泉，先看到了音乐家比尼刚一开口一阵黑风刮过比尼就消失了，再向前的地方已经完全被黑雾所包围无法前进。当来到森之大广场时又遇到了发明家但它也同样遭到了和比尼一样的噩运，跟随黑风来到西之海岸的格上遇到雷奥，它也被黑风袭击，它坚持着将胸之洞的钥匙交给了凯普，并拜托凯普要拯救七风岛，随后就消失了。首先凯普要前往石像的所在地，石像分布在东西两个海岸，要进入石像内部首先要使用使自己变小的风，在西侧的石像取得了三日月的徽章，在前往东侧的石像又取得了满月的徽章并达成两个徽章合体，用合体后的钥匙就可打开断桥下红色建筑物的大门，在里面遇到了传说的月人米尼，从它那里取得黑いキバ，回到木之家内与面具对话，再次回到三日月塔内取得最后一种风。利用最后一种风便可使得雨之泉周围的黑雾消失，此时出现了一座塔，进入塔内发现所有同伴都在里面，在塔中消灭了最后的黑风之后七风岛回复了合平宁静的日子，七风岛物语这本书也自此告一段落。




创造球会 2

机种:SS 厂商:SEGA 类型:SLG 媒体:CD－ROM

所有球员教练及球探的最新资料完全公开!

责编:FOX

表中的各能力简称

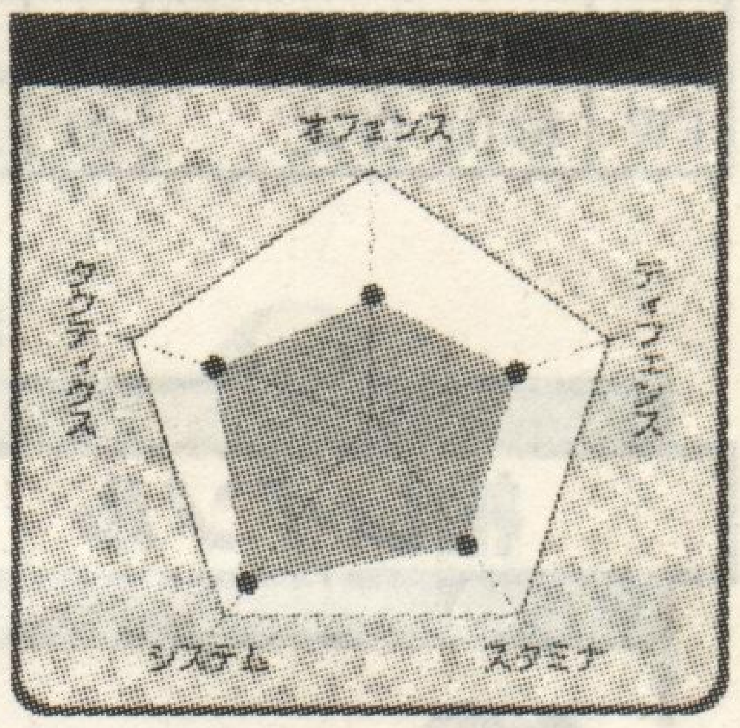
支～球赛中的支配能力　パス～传球　マーク～盯人　パスツカット～抢断
竞～竞争力　キ～脚力　シユ～射门　ド～盘带　走～走力　セ～防守
PK～罚球处理能力　ス～体能　判～判断力　精～精神力　读～观察能力
统～统率力　背～球员号码　国～球员国籍　岁～球员年龄

鹿島アントラーズ

KASHIMA Antlers







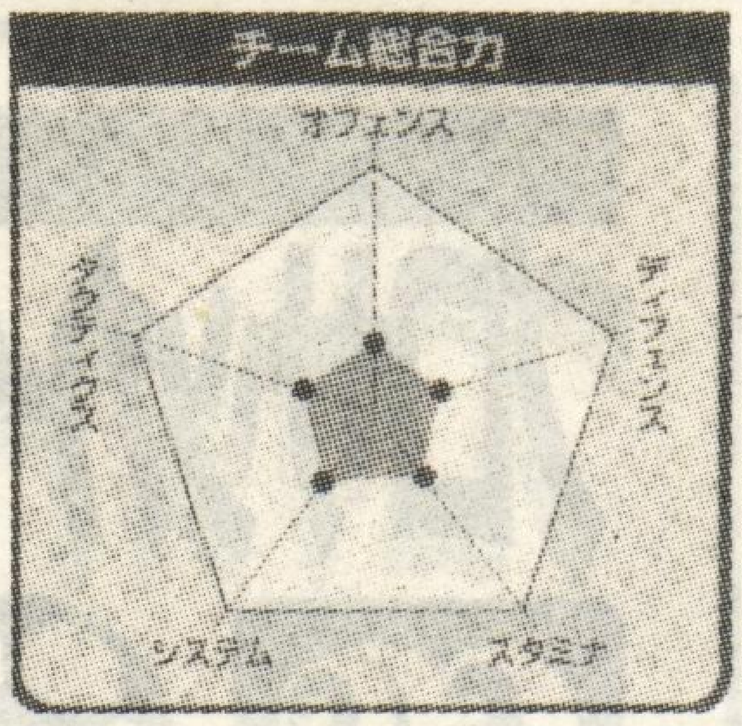
位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
GK	古川 昌明	29	JPN	1	C	C	C	D	B	D	D	D	D	A	D	B	B	B	B	B
GK	佐藤 洋平	25	JPN	21	C	C	C	D	C	C	D	C	D	B	C	B	C	C	B	C
DF	秋田 丰	27	JPN	3	B	C	B	B	B	C	B	B	C	C	D	B	C	B	D	C
DF	奥野 僚右	29	JPN	4	B	C	B	C	B	C	C	B	C	D	D	B	C	B	C	C
DF	内藤 就行	30	JPN	5	C	C	C	B	B	C	C	C	B	C	D	B	C	C	C	C
DF	相马 直树	26	JPN	7	A	B	B	B	B	C	B	B	B	D	C	B	A	B	B	B
DF	名良桥 晃	26	JPN	32	B	B	C	B	A	B	B	A	A	D	B	B	B	B	A	B
MF	ジョルジーニョ	33	BRA	2	A	A	B	A	A	B	B	A	C	D	B	A	A	A	C	A
MF	本田泰人	28	JPN	6	A	B	B	B	B	C	C	B	B	D	C	C	B	B	A	B
MF	ビスマルク	28	BRA	10	A	A	B	B	C	A	A	B	B	C	B	B	B	B	B	A
MF	增田 忠俊	24	JPN	14	C	B	C	D	C	B	B	B	C	D	C	B	C	C	B	C
FW	マジーニョ	32	BRA	8	B	B	B	C	B	A	B	B	B	C	B	B	A	B	B	B
FW	长谷川 祥之	28	JPN	11	B	C	B	B	B	B	B	C	C	D	C	B	C	B	C	C
FW	黑崎 比差支	28	JPN	9	A	C	C	B	B	A	B	C	B	D	B	B	B	B	C	C
FW	真中 靖夫	26	JPN	19	C	B	C	C	C	B	B	C	C	D	B	C	C	C	C	B
FW	柳泽 敦	20	JPN	13	B	C	C	C	B	B	B	B	C	C	B	C	B	C	C	C

ジェフユナイテッド市原

JEF UNITED







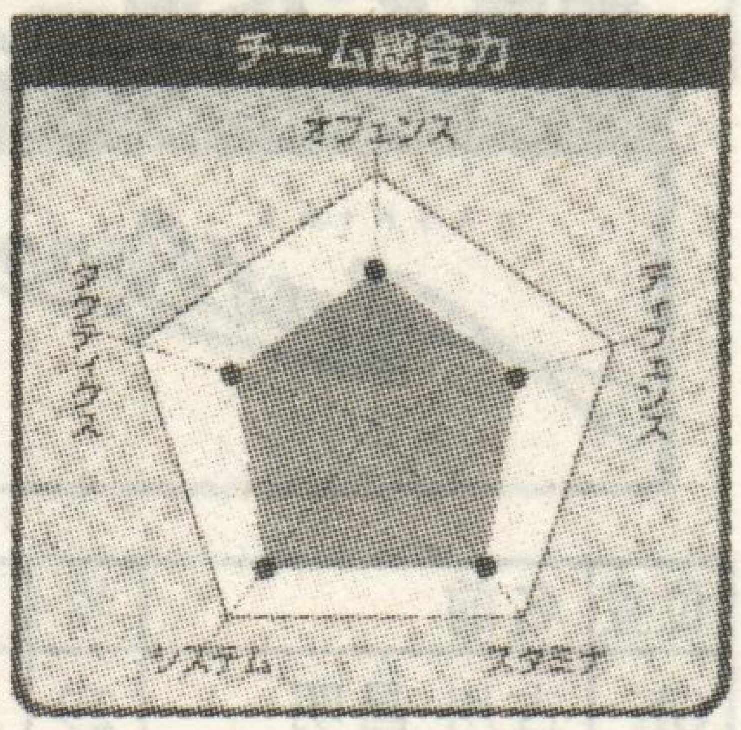
位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
GK	下川 健一	27	JPN	1	C	B	B	C	B	D	C	C	C	A	C	B	B	B	A	B
GK	白井 淳	31	JPN	21	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C
DF	铃木 和裕	21	JPN	4	B	B	B	C	C	C	C	B	B	C	C	C	B	B	A	C
DF	スコルテン	34	HOL	29	B	B	A	A	A	B	B	B	B	D	B	B	A	B	A	B
DF	山田 智	19	JPN	5	C	B	B	C	C	C	D	C	B	D	C	B	B	B	C	C
DF	中西 永辅	24	JPN	2	B	C	C	B	B	C	D	B	A	C	B	B	B	B	B	B
DF	武藤 真一	24	JPN	3	C	C	C	C	C	C	B	B	C	D	C	B	C	C	C	C
DF	栗原 克志	20	JPN	18	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C
DF	井上 公平	19	JPN	23	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	B	C
MF	ボス	34	HOL	6	B	B	B	B	B	C	C	B	B	D	C	B	B	C	B	B
MF	广山 望	20	JPN	7	C	B	C	C	B	C	C	B	C	D	C	C	B	C	C	B
MF	野野村 芳和	25	JPN	14	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	B	C
MF	マスロバル	30	YUG	10	A	A	C	C	B	B	B	B	B	D	B	B	B	A	B	B
MF	江尻 笃彦	30	JPN	11	C	B	C	C	C	C	C	C	B	D	C	B	C	C	B	B
FW	松原 良香	23	JPN	9	B	C	C	C	C	B	B	C	C	D	B	B	C	C	C	C
FW	杉山 贵之	21	JPN	28	C	C	C	C	B	B	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C

柏レイソル

KASHIWA Reysol



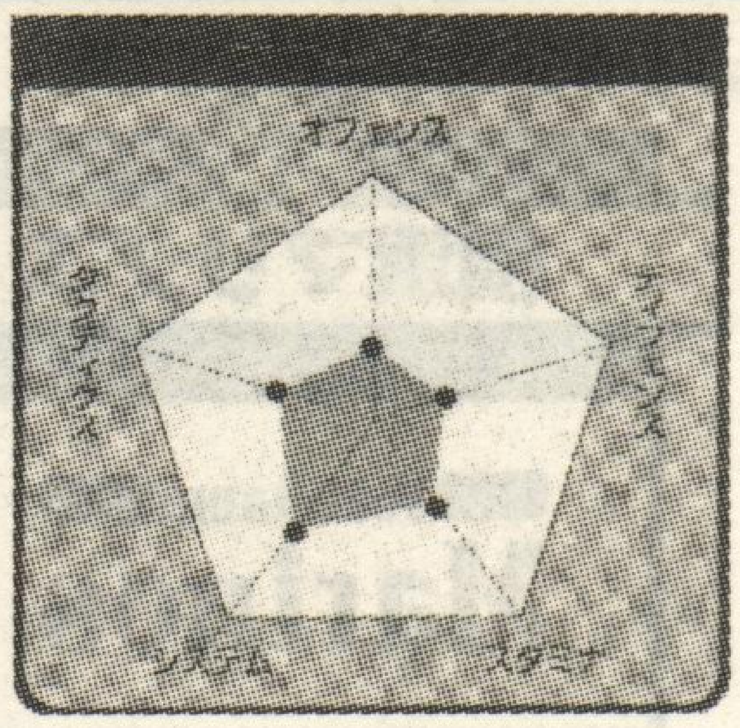




位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
GK	土肥 洋一	24	JPN	1	C	C	C	C	B	C	D	C	C	B	C	B	C	B	B	C
GK	加藤 龙二	28	JPN	23	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	B	C	C	C	C
DF	渡迅 毅	25	JPN	4	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	C	A	C	B	B	C
DF	秋村 滋则	21	JPN	27	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C
DF	伊达 伦央	31	JPN	13	C	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	C	C
DF	泽田 廉太郎	27	JPN	2	C	B	C	B	B	C	B	B	C	D	B	B	C	C	C	C
DF	片野坂 知宏	26	JPN	18	C	C	C	C	C	C	C	B	B	D	C	B	B	B	C	C
MF	下平 隆宏	26	JPN	5	C	B	B	B	B	C	C	C	B	D	C	B	B	B	B	B
MF	バウディール	32	BRA	6	B	B	C	C	B	C	B	B	B	D	B	B	B	B	B	B
MF	横山 雄次	28	JPN	8	C	C	B	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
MF	加藤 望	28	JPN	11	C	C	B	C	C	C	C	B	B	D	C	B	B	C	B	B
MF	棚田 伸	28	JPN	14	C	B	C	C	C	B	B	C	C	D	B	B	B	B	B	C
MF	酒井 直树	22	JPN	7	B	B	C	C	C	B	A	B	B	C	A	B	B	B	B	B
FW	ジャメーリ	23	BRA	9	B	B	C	C	B	A	A	B	B	D	B	B	B	B	C	B
FW	エジウソン	27	BRA	10	A	B	B	B	B	A	A	A	A	D	B	A	A	B	A	B
FW	北乌 秀朗	19	JPN	25	B	C	C	C	C	B	B	C	C	D	C	B	C	C	B	C



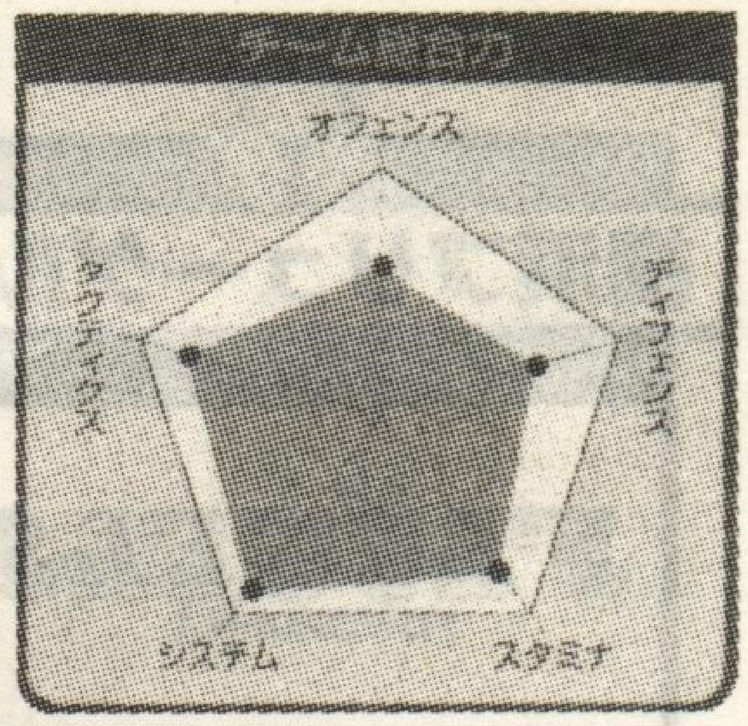




位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
GK	田北 雄气	30	JPN	16	C	C	C	B	B	C	C	C	C	B	C	B	B	B	B	B
GK	土田 尚史	30	JPN	1	B	C	C	C	B	C	C	C	C	B	C	B	B	B	B	B
DF	西野 努	26	JPN	12	C	C	B	B	C	C	C	B	B	D	C	C	B	C	B	C
DF	田炽 昭宏	19	JPN	29	C	B	C	C	B	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
DF	ネイハイス	31	HOL	19	C	B	A	B	B	B	C	B	C	D	C	B	B	C	C	B
DF	ブッフバルト	36	GER	6	A	A	A	A	A	B	B	A	C	C	B	A	A	A	A	A
DF	城定 信次	20	JPN	22	C	C	B	B	B	C	C	B	C	D	C	B	B	B	C	C
MF	土桥 正树	25	JPN	2	C	B	B	B	B	C	C	B	B	D	C	B	C	B	B	B
MF	堀 孝史	30	JPN	5	B	B	B	C	B	C	B	C	C	D	C	B	B	B	B	C
MF	山田 畅久	22	JPN	13	C	B	C	B	B	C	C	B	C	D	C	C	B	B	B	C
MF	广濑 治	32	JPN	8	B	B	B	C	B	B	C	B	B	D	B	B	B	B	B	B
MF	ベギリスタイン	32	SPN	10	B	A	C	C	C	C	A	B	B	C	B	B	B	B	B	C
FW	冈野 雅行	25	JPN	7	A	B	C	B	B	B	B	A	A	D	B	B	B	A	B	B
FW	福田 正博	31	JPN	9	A	B	B	B	A	A	A	B	A	D	A	B	A	B	B	A
FW	永井 雄一郎	18	JPN	35	B	B	C	C	B	B	B	B	B	D	B	B	C	C	C	C
FW	大柴 健二	24	JPN	24	B	C	C	C	B	C	B	B	B	D	C	B	C	B	B	B







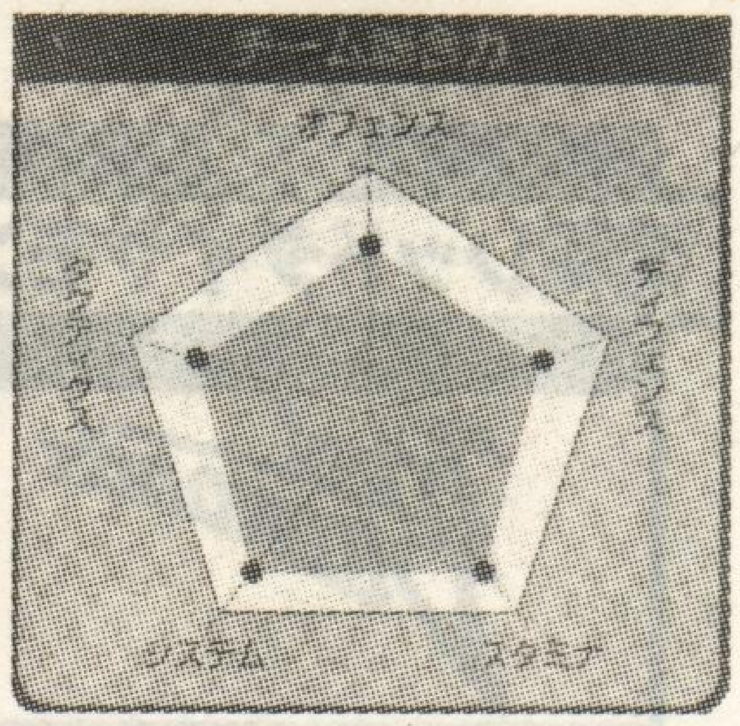
位置	名前	岁	[illegible]	[illegible]	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
GK	菊池 新吉	30	[illegible]	[illegible]	C	C	C	B	B	C	C	C	C	B	C	A	B	B	B	B
GK	大石 尚哉	25	JPN	[illegible]	C	C	C	C	B	C	C	C	C	B	C	B	B	B	B	C
DF	アルジェウ	23	BRA	3	C	B	B	B	A	C	C	B	C	D	C	B	B	B	C	B
DF	林 健太郎	25	JPN	4	C	B	B	B	B	C	C	B	B	D	C	B	B	B	B	B
DF	柱谷 哲二	33	JPN	5	B	B	B	B	B	C	C	B	C	D	C	B	A	A	A	A
DF	广长 优志	22	JPN	14	C	B	B	B	B	C	C	B	B	D	C	B	B	C	B	C
DF	石川 康	27	JPN	2	B	B	B	B	C	C	B	C	B	D	C	B	B	C	B	C
DF	中村 忠	26	JPN	6	B	B	A	B	C	C	C	B	B	D	C	B	B	B	B	C
MF	ラモス留伟	40	JPN	10	A	A	B	B	A	A	B	A	C	D	B	B	A	A	A	A
MF	前园 真圣	24	JPN	7	B	B	B	C	B	B	B	A	B	D	B	B	B	C	B	C
MF	北泽 豪	29	JPN	8	B	B	B	B	B	B	B	B	A	D	B	A	B	B	B	B
MF	永井 秀树	26	JPN	12	C	B	C	B	C	B	B	A	B	D	B	B	C	B	B	C
MF	ジアス	30	BRA	24	B	B	C	C	B	B	B	B	C	D	B	B	B	B	B	C
FW	三浦 知良	30	JPN	11	B	A	C	C	A	A	A	B	C	D	B	A	B	A	A	B
FW	栗原 圭介	24	JPN	9	C	C	C	C	B	B	B	B	B	D	B	B	B	B	B	C
FW	アルシンド	29	BRA	21	B	B	C	C	B	B	A	B	B	D	B	B	A	B	B	B

横浜マリノス

Yokohama Marinos







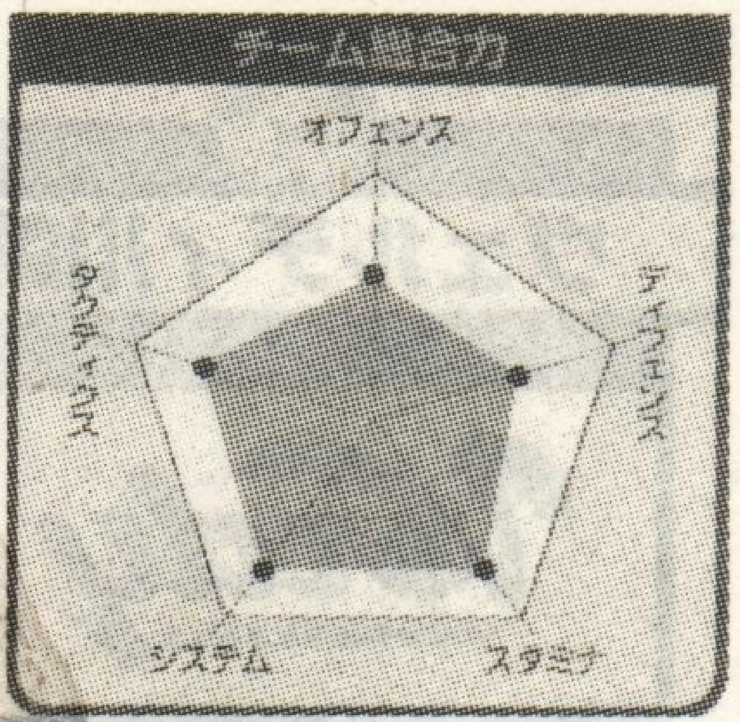
位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
GK	川口 能活	22	JPN	1	A	C	C	B	C	C	C	C	B	A	B	B	A	B	A	B
GK	中河 昌彦	28	JPN	16	C	C	C	C	B	C	D	C	C	B	C	B	B	C	B	B
DF	小村 德男	28	JPN	5	B	B	B	B	B	B	B	B	B	C	B	B	B	B	B	B
DF	井原 正巳	30	JPN	4	B	A	B	A	A	B	B	B	B	D	B	B	A	A	B	A
DF	松田 直树	20	JPN	14	C	C	B	C	C	C	C	C	C	D	B	B	B	C	C	C
DF	贺谷 英司	28	JPN	2	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
DF	铃木 健仁	26	JPN	3	C	C	C	C	B	C	B	B	C	D	C	B	B	B	B	C
MF	野田 知	28	JPN	8	C	B	C	C	B	C	B	B	C	D	C	B	B	B	B	B
MF	三浦 文丈	27	JPN	11	B	B	B	C	C	B	B	B	B	D	C	A	C	C	C	B
MF	バルディビエソ	26	BOL	10	B	A	C	C	B	A	B	B	B	C	B	B	B	A	B	B
MF	上野 良治	24	JPN	6	C	B	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
MF	远藤 彰弘	22	JPN	18	C	C	B	C	C	B	C	B	B	D	C	B	B	B	C	C
MF	山田 隆裕	25	JPN	22	B	B	C	B	C	C	B	B	B	D	C	B	B	C	C	C
FW	サリナス	34	SPN	7	B	A	C	C	B	A	A	B	B	D	A	A	B	A	A	C
FW	城 彰二	22	JPN	9	B	B	B	C	B	B	B	B	B	D	B	B	B	C	B	B
FW	安永 聡太郎	21	JPN	17	B	C	C	C	C	B	B	B	B	D	B	C	C	B	B	C

横浜フリューゲルス

FLÜGELS YOKOHAMA







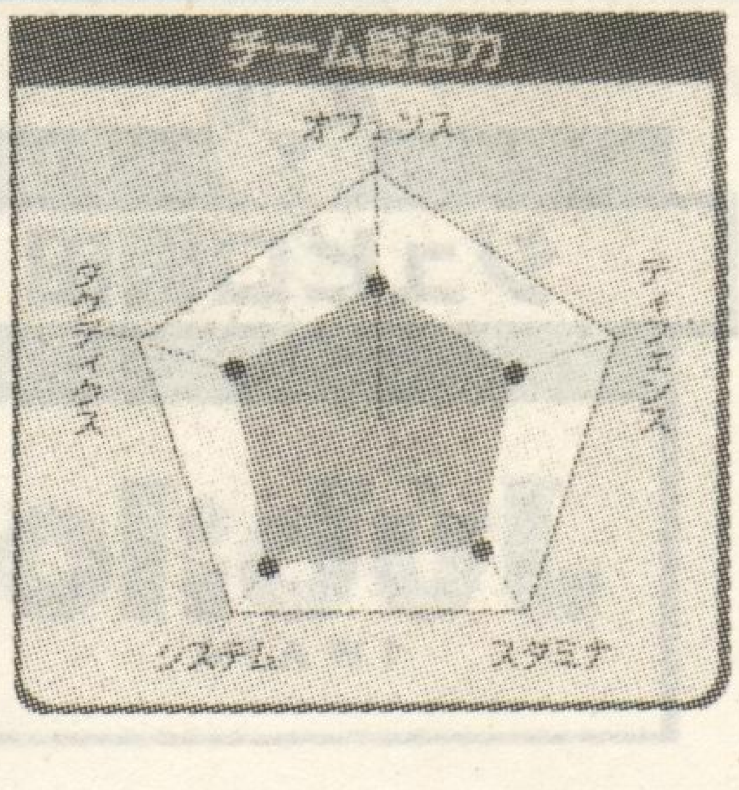
位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	[illegible]	[illegible]	K	ス	判	精	读	统
GK	栖崎 正刚	21	JPN	1	C	C	C	B	B	C	C	C	[illegible]	A	B	A	B	B	B	B
GK	佐藤 浩	25	JPN	30	D	B	C	C	C	C	C	C	[illegible]	C	C	B	C	C	C	C
DF	大岳 直人	29	JPN	4	C	C	B	B	C	C	C	B	B	D	C	C	B	C	B	B
DF	前田 浩二	28	JPN	13	C	C	C	C	B	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C
DF	萨川 了洋	25	JPN	3	C	B	C	C	C	C	C	B	B	C	C	B	B	C	B	C
DF	林下 庄司	27	JPN	14	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C
DF	森山 佳郎	30	JPN	2	C	B	B	B	B	B	B	C	B	D	C	A	B	B	B	B
MF	山口 素弘	28	JPN	5	B	B	B	B	B	A	B	B	B	D	B	A	A	B	B	B
MF	サンパイオ	29	BRA	8	B	A	B	B	A	B	B	A	B	D	B	A	A	A	A	B
MF	三浦 淳宏	23	JPN	6	C	B	C	B	C	B	B	B	B	C	B	B	B	B	B	B
MF	原田 武男	26	JPN	19	C	B	B	B	B	C	B	C	C	D	C	C	C	C	B	C
MF	バウベル	26	BRA	9	A	B	B	B	B	A	A	B	B	C	A	B	B	B	C	B
MF	波户 康宏	21	JPN	12	C	B	C	C	C	B	C	C	B	D	C	C	C	C	C	C
FW	服部 浩纪	26	JPN	11	B	C	C	C	B	B	B	B	B	D	B	B	B	B	B	B
FW	フェルナンド	23	BRA	31	B	B	C	C	B	B	B	B	C	D	B	B	B	C	B	C
FW	吉田 孝行	20	JPN	15	B	C	C	C	B	B	B	B	C	D	C	B	B	C	C	C

ベルマーレ平塚

Bellmare







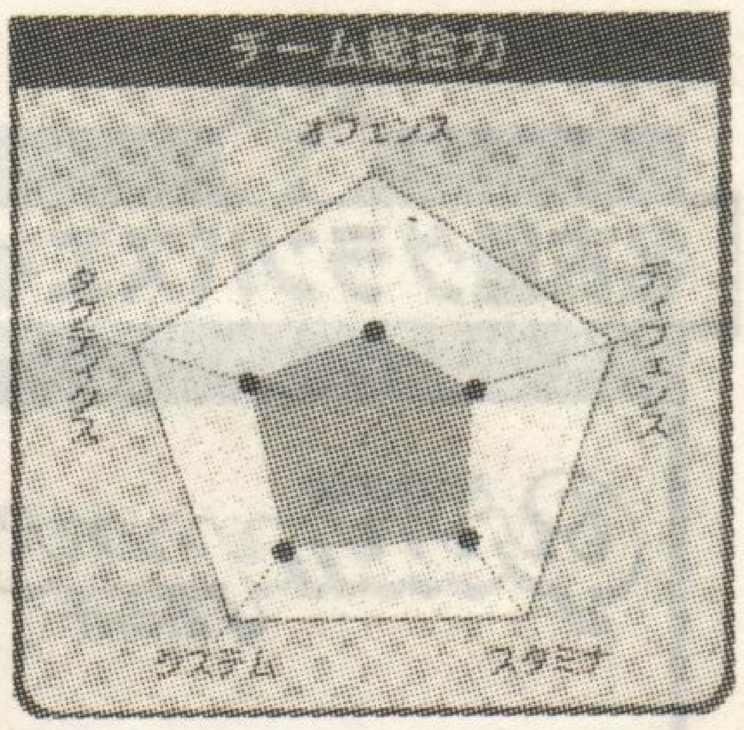
位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
GK	小岛 伸幸	31	JPN	1	C	C	C	C	B	C	C	C	B	A	C	B	B	B	A	A
GK	挂川 诚	24	JPN	16	D	C	C	C	B	C	C	C	B	B	C	B	B	C	C	C
DF	名冢 善宽	28	JPN	8	C	B	B	B	B	C	C	B	B	C	C	A	B	B	B	A
DF	ウラウジオ	25	BRA	4	C	B	B	B	B	B	B	B	B	D	B	B	C	B	B	C
DF	公文 裕明	31	JPN	6	C	B	B	B	C	C	C	B	B	D	C	B	B	C	B	B
DF	都井 敏史	36	JPN	36	B	B	B	B	B	B	A	C	B	D	B	B	B	B	A	B
MF	洪明甫	28	KOF	37	B	A	A	A	A	A	B	A	B	D	B	A	A	B	A	B
MF	高田 哲也	28	JPN	12	C	B	B	B	C	B	C	B	B	D	C	B	C	B	C	C
MF	田坂 和昭	26	JPN	3	C	B	B	C	B	C	B	B	B	D	C	B	B	B	B	A
MF	松川 友明	23	JPN	17	C	B	C	C	C	B	B	B	B	D	C	C	C	C	B	C
MF	反町 康治	33	JPN	14	B	B	B	C	C	B	B	B	C	D	B	B	B	B	B	B
MF	中田 英寿	20	JPN	7	B	A	B	C	B	B	A	B	B	D	B	B	A	B	B	B
MF	岩本 辉雄	25	JPN	13	C	B	C	C	B	A	B	B	B	C	B	B	B	B	B	B
FW	吕比须ワグナー	28	JPN	10	B	B	C	C	C	A	A	B	B	C	A	B	B	B	B	B
FW	坂井 浩	20	JPN	25	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C
FW	外池 大亮	22	JPN	19	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C

清水エスパルス

SHIMIZU S-PULSE





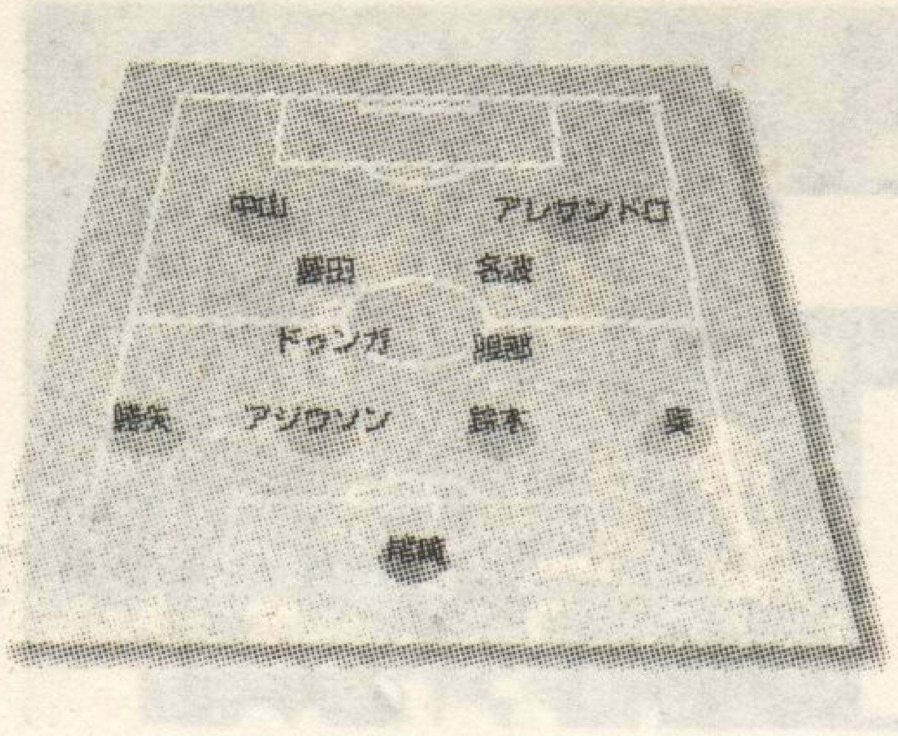


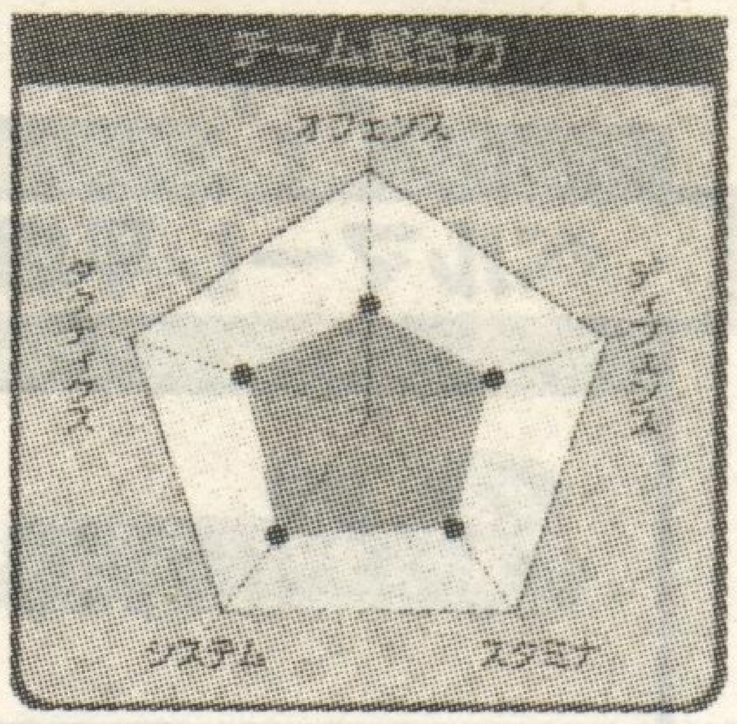
位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
GK	真田 雅则	29	JPN	1	C	B	C	C	B	B	D	C	C	B	C	A	B	B	C	C
DF	齐藤 俊秀	24	JPN	2	B	B	B	B	B	B	B	B	B	C	B	B	B	B	B	C
DF	堀池 巧	32	JPN	4	B	B	B	A	B	C	C	B	B	D	C	B	A	A	B	A
DF	森冈 隆三	22	JPN	11	C	B	C	C	B	B	B	C	B	D	B	C	C	C	B	C
DF	户田 和幸	20	JPN	14	C	C	C	C	C	C	C	B	C	D	C	C	C	C	C	C
DF	ボウエン	34	ENG	24	B	B	B	B	C	C	C	B	C	D	C	B	B	B	C	C
DF	西泽 淳二	23	JPN	19	C	C	B	B	B	C	C	C	B	D	C	B	B	B	C	C
DF	安藤 正裕	25	JPN	3	C	B	C	B	B	C	C	C	B	C	C	C	C	B	B	C
MF	大夏 克己	32	JPN	6	B	B	C	B	B	C	C	B	B	D	C	B	B	C	B	B
MF	サントス	37	BRA	5	B	B	B	B	A	C	C	B	B	C	C	A	B	A	B	B
MF	オリバ	26	ARG	8	B	B	C	C	C	B	C	B	C	D	C	B	B	C	B	C
MF	伊东 辉悦	23	JPN	7	B	B	C	C	C	B	B	B	C	D	B	B	B	B	B	B
MF	泽登 正朗	27	JPN	10	B	A	C	C	B	B	B	B	B	D	A	B	A	B	B	A
MF	伊藤 优津树	23	JPN	17	C	C	C	C	B	B	C	C	B	D	B	C	B	C	B	C
FW	长谷川 健太	32	JPN	9	B	B	C	C	B	B	A	B	B	D	B	A	B	B	B	A
FW	兴津 大三	23	JPN	18	C	C	C	C	C	B	B	B	B	D	C	B	B	C	B	C

ジュビロ磐田

Júbilo IWATA





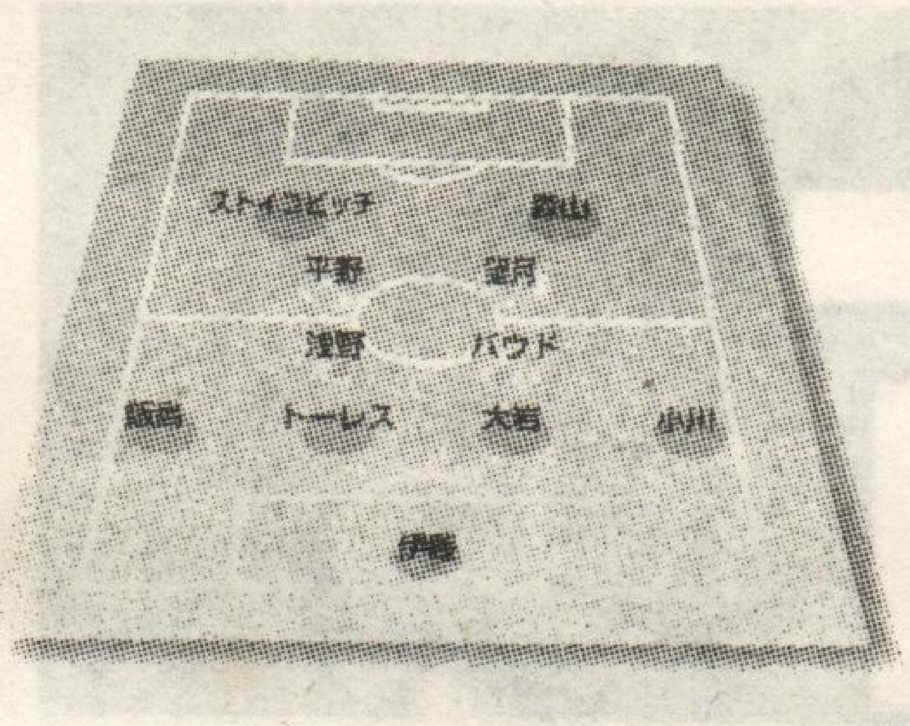


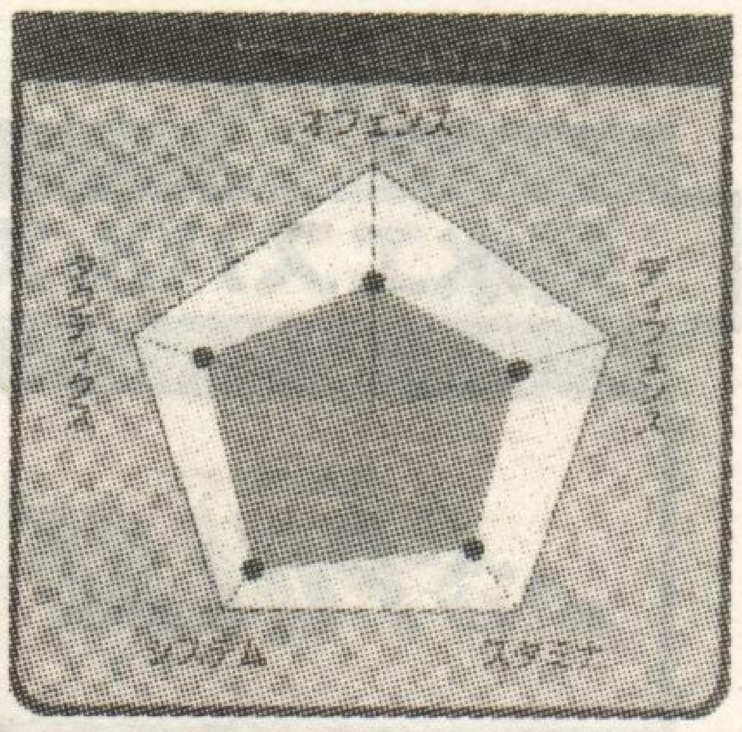
位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
GK	大神 友明	27	JPN	12	C	C	B	C	B	C	C	B	B	C	C	B	B	B	B	C
GK	尾崎 勇史	28	JPN	1	C	C	C	B	B	C	D	C	B	C	C	B	B	C	B	C
DF	鈴木 秀人	23	JPN	2	C	B	B	B	B	C	C	B	A	C	C	B	C	B	B	C
DF	アジウソン	29	BRA	4	B	B	B	B	B	B	C	B	C	A	A	B	B	B	B	A
DF	胜矢 寿延	36	JPN	26	B	C	A	B	B	C	C	B	C	C	C	A	B	B	B	B
DF	山西 尊裕	21	JPN	14	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
MF	服部 年宏	24	JPN	6	B	B	B	B	B	C	C	B	B	C	C	B	B	B	B	B
MF	福西 崇史	21	JPN	23	C	C	C	B	B	C	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C
MF	ドウンガ	34	BRA	8	A	A	A	B	A	A	C	A	B	B	B	B	A	A	A	A
MF	奥 大介	21	JPN	29	C	B	C	C	C	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C
MF	名波 浩	25	JPN	7	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B	A	B	B	A
MF	藤田 俊哉	26	JPN	10	B	B	C	C	B	B	C	B	B	B	B	B	B	B	B	B
MF	久藤 清一	23	JPN	20	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C
FW	中山 雅史	30	JPN	0	B	C	C	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B
FW	アレサンドロ	24	BRA	31	C	C	C	C	B	B	B	C	C	B	B	B	C	B	C	B
FW	坂本 绂司	19	JPN	24	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	D	C	C

名古屋グランパスエイト

NAGOYA Grampus EIGHT







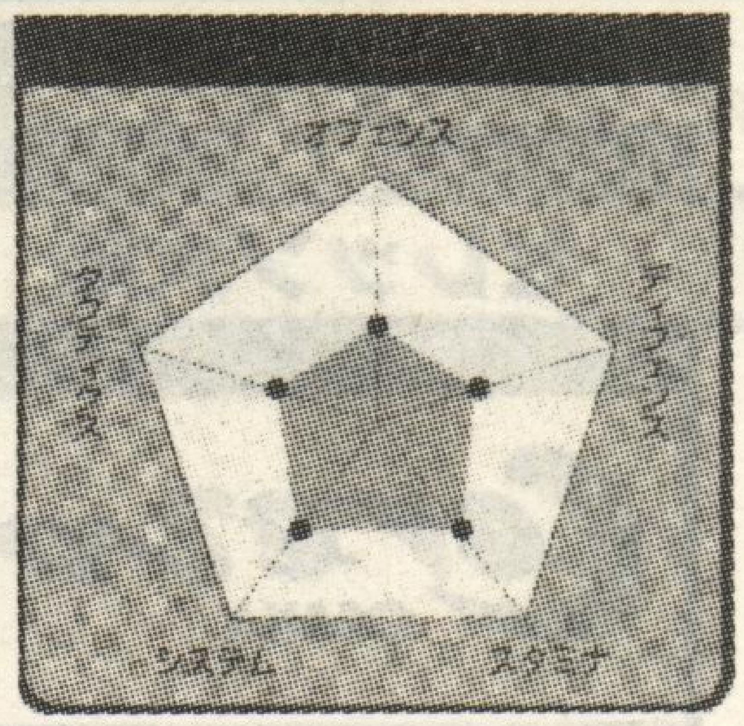
位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
GK	伊藤 裕二	32	JPN	1	B	C	C	B	B	C	D	C	B	B	C	A	B	B	B	B
GK	本田 征治	21	JPN	23	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	B	C	C	C	C
DF	古贺 正绂	19	JPN	14	C	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	B	C
DF	小川 诚一	27	JPN	2	C	B	C	B	B	C	B	C	B	D	C	B	C	C	B	C
DF	大岩 刚	25	JPN	3	C	B	B	B	B	C	C	B	B	C	C	A	B	B	B	C
DF	饭岛 寿久	27	JPN	4	C	B	B	B	B	C	C	C	B	D	C	B	C	C	C	C
DF	トーレス	31	BRA	5	B	B	B	A	B	C	C	B	B	D	B	B	B	B	B	B
DF	西ケ谷隆之	24	JPN	6	C	C	C	C	B	C	C	B	C	D	C	C	B	B	B	C
MF	浅野 哲也	30	JPN	8	C	B	C	C	B	A	B	B	C	D	B	B	B	C	C	C
MF	望月 重良	24	JPN	9	B	B	B	C	B	B	B	B	B	C	C	B	B	B	B	C
MF	平野 孝	23	JPN	17	B	B	C	C	C	B	B	A	B	D	B	B	B	C	B	C
MF	バウド	33	BRA	34	B	B	C	C	C	B	C	B	B	D	B	A	B	C	B	C
FW	ストイコビッチ	32	YUG	10	B	A	B	B	A	A	A	B	B	D	B	A	A	A	A	B
FW	冈山 哲也	24	JPN	21	C	C	C	C	C	C	C	C	B	D	C	B	C	C	C	C
FW	森山 泰行	28	JPN	15	B	B	B	B	B	A	A	B	B	D	B	C	B	B	B	C
FW	福田 健二	20	JPN	18	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C

京都パープルサンガ

KYOTO Purple Sanga



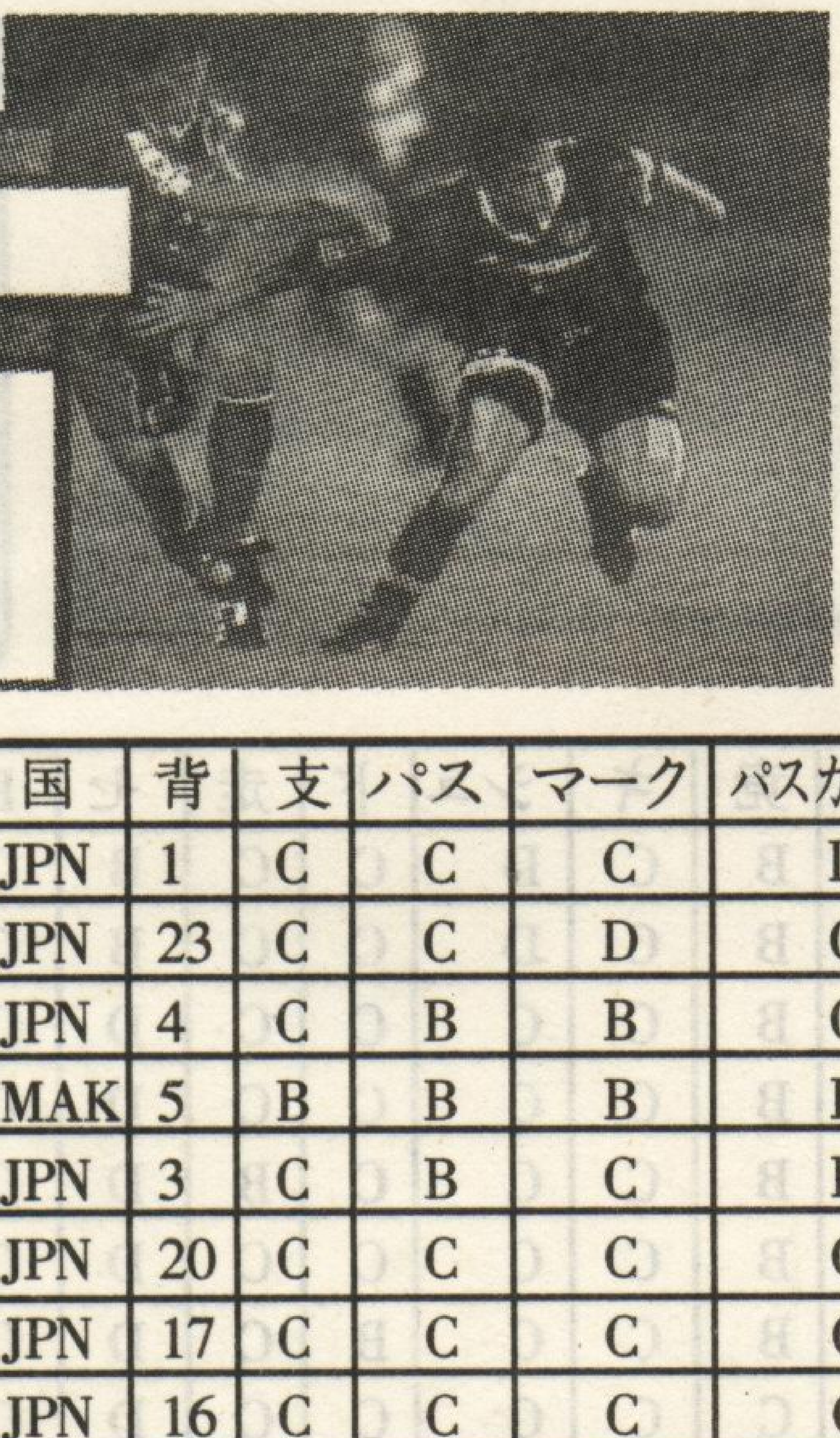


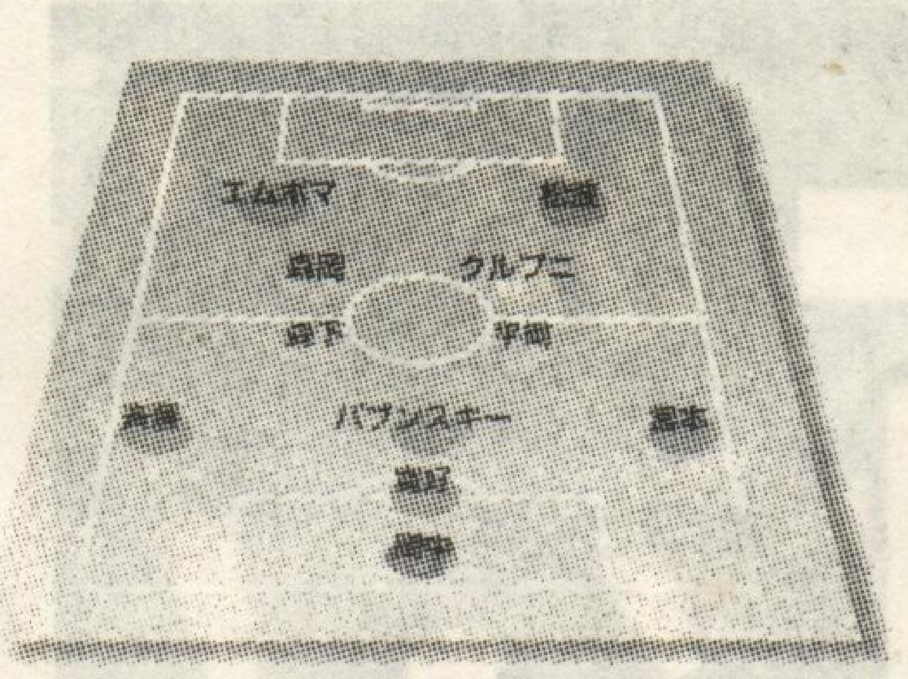


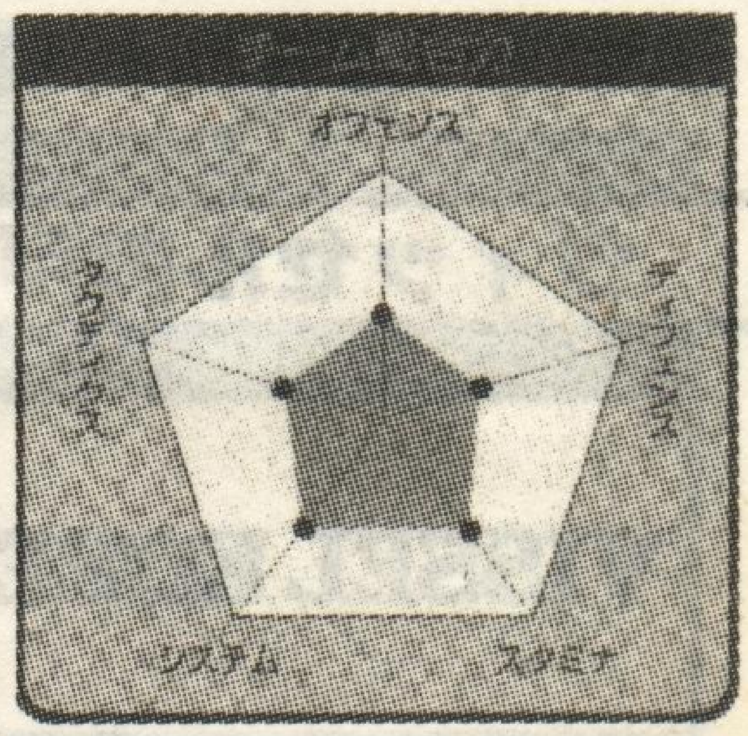
位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
GK	森下 申一	37	JPN	1	C	C	C	C	B	C	C	C	C	B	C	A	A	B	B	B
GK	栉引 实	30	JPN	12	C	C	B	C	C	C	D	D	C	B	C	B	B	C	B	C
DF	平冈 请成	25	JPN	18	C	C	B	C	C	C	C	C	B	D	D	C	C	C	C	C
DF	カルロス	26	BRA	4	C	C	B	C	B	C	C	B	C	D	B	B	B	C	C	C
DF	野口 裕司	25	JPN	13	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
DF	佐藤 昌吉	26	JPN	17	C	C	C	C	C	C	C	C	B	D	C	C	C	C	C	C
DF	小川 雅巳	22	JPN	33	C	B	C	B	B	C	D	C	D	D	D	B	C	C	C	C
DF	西田 吉洋	24	JPN	2	C	B	C	C	B	C	B	B	A	D	B	B	C	C	B	C
MF	大熊 裕司	28	JPN	6	C	C	B	C	C	C	C	B	C	C	C	C	C	B	B	C
MF	ダニエル	27	BRA	20	C	C	C	B	B	C	C	C	B	D	C	B	B	B	C	C
MF	本田 将也	24	JPN	16	C	C	C	C	B	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
MF	松桥 力岁	29	JPN	14	C	C	D	C	C	B	C	B	C	C	B	C	C	C	C	D
MF	山口 贵之	24	JPN	15	B	B	C	C	C	C	B	B	C	C	C	B	B	B	C	C
FW	武田 修宏	30	JPN	32	B	B	C	C	B	B	B	B	B	D	C	C	C	B	A	C
FW	藤吉 信次	27	JPN	11	B	B	C	C	B	B	B	B	B	D	B	B	B	B	C	C
FW	永田 崇	25	JPN	19	C	C	D	D	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C

ガンバ大阪

Panasonic GAMBA OSAKA





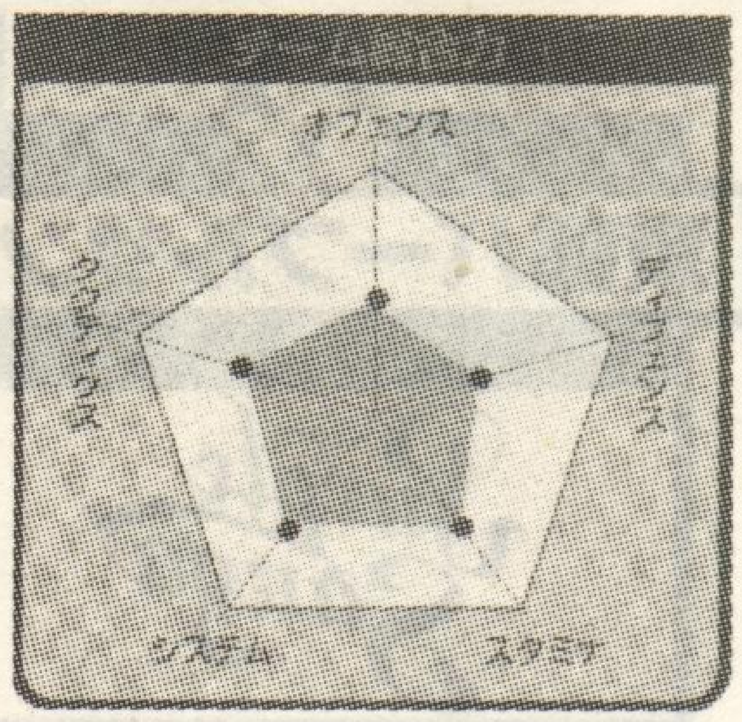


位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
GK	冈中 勇人	29	JPN	1	C	C	C	D	C	C	D	C	C	B	C	A	B	B	B	B
GK	都筑 龙太	19	JPN	23	C	C	D	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	C	C
DF	宽好 礼忠	25	JPN	4	C	B	B	C	B	C	C	C	C	C	C	C	B	B	C	B
DF	バブンスキー	29	MAK	5	B	B	B	B	B	C	C	B	C	D	C	B	B	B	B	B
DF	刘藤 大辅	23	JPN	3	C	B	C	B	C	C	C	B	C	D	C	B	C	B	B	C
DF	宫本 恒靖	20	JPN	20	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	B	C	C	B
DF	木山 隆之	25	JPN	17	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
DF	松本 大树	20	JPN	16	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
DF	木场 昌雄	23	JPN	15	C	C	B	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
MF	クルプニ	24	YUG	10	B	B	C	B	B	B	B	A	B	D	B	B	A	B	B	B
MF	平冈 直起	24	JPN	7	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
MF	森冈 茂	24	JPN	14	C	C	C	C	C	C	B	B	B	D	C	C	B	C	C	D
MF	林下 仁志	25	JPN	6	C	B	C	C	C	C	C	B	B	D	C	C	C	C	C	C
FW	エフボマ	27	CAM	9	A	B	C	C	A	A	A	B	A	C	B	A	B	A	A	C
FW	松波 正信	23	JPN	11	B	C	C	C	C	B	C	C	B	D	C	C	B	C	B	D
FW	小岛 宏美	20	JPN	13	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C

セレッソ大阪



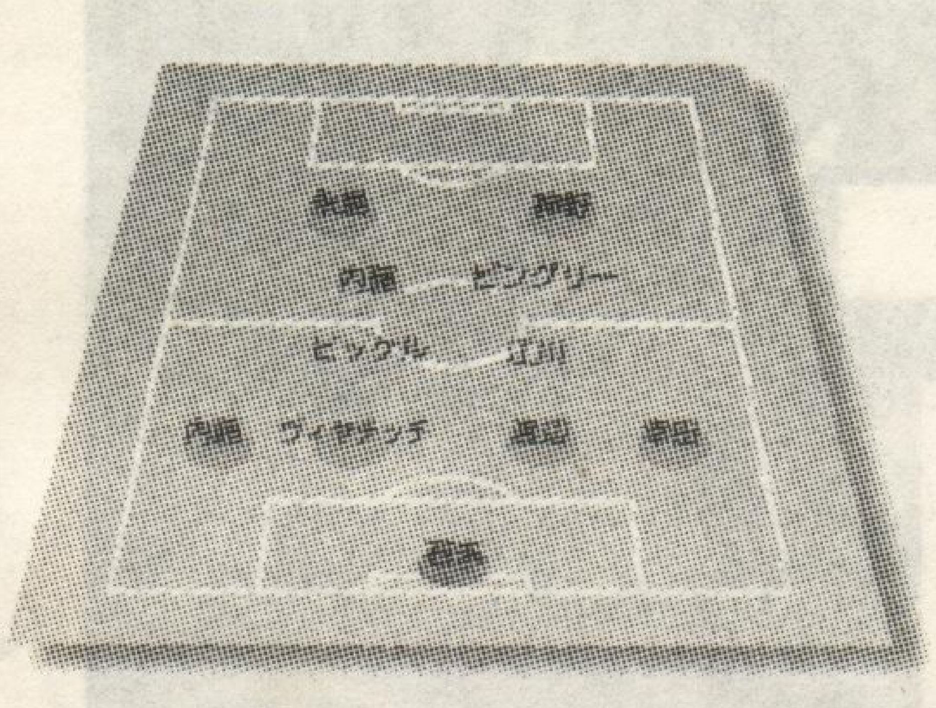


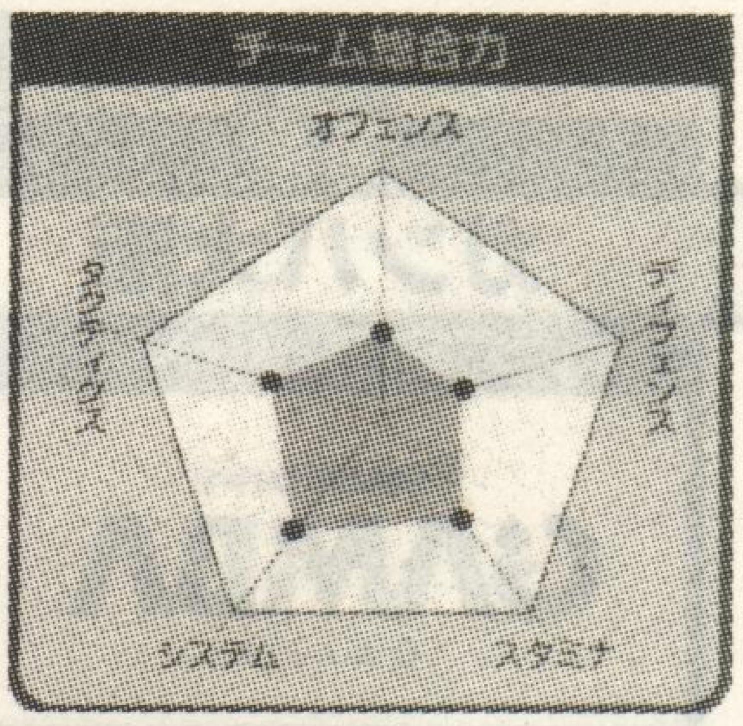


位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
GK	武田 治郎	25	JPN	1	C	C	C	C	C	C	D	C	B	B	C	A	B	B	B	C
GK	下川 诚吾	22	JPN	23	D	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	C	C
DF	百武 养成	20	JPN	20	C	C	B	B	C	C	C	C	B	D	C	B	B	B	C	B
DF	藏田 茂树	25	JPN	17	C	D	B	C	C	C	C	C	C	D	C	B	B	C	B	C
DF	木泽 正德	28	JPN	2	C	C	C	C	C	C	C	C	B	D	C	C	B	C	B	C
DF	神田 胜夫	31	JPN	6	C	C	C	B	B	B	B	C	C	D	C	C	B	B	C	B
MF	尾野 智	32	JPN	18	C	C	B	B	B	C	C	C	B	D	C	C	B	B	C	B
MF	古贺 一成	25	JPN	5	C	C	C	B	B	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	B
MF	皆本 胜弘	25	JPN	15	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
MF	米仓 诚	27	JPN	7	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	D
MF	森岛 宽晃	25	JPN	8	B	B	C	C	B	B	B	A	B	C	C	A	B	B	C	B
MF	横山 贵之	25	JPN	12	C	C	C	C	C	B	B	B	C	C	C	C	B	C	C	C
MF	アレックス	28	BRA	28	C	B	C	C	B	B	C	C	B	D	B	B	B	C	B	C
FW	西泽 明训	21	JPN	9	B	B	C	C	B	B	B	C	B	D	B	B	B	C	C	C
FW	高 正云	31	KOR	11	A	B	C	C	A	A	B	A	A	D	B	B	A	B	B	B
FW	クラウジーニョ	30	BRA	27	B	C	C	C	C	B	B	C	B	D	B	B	B	C	B	C

ヴィッセル神戸







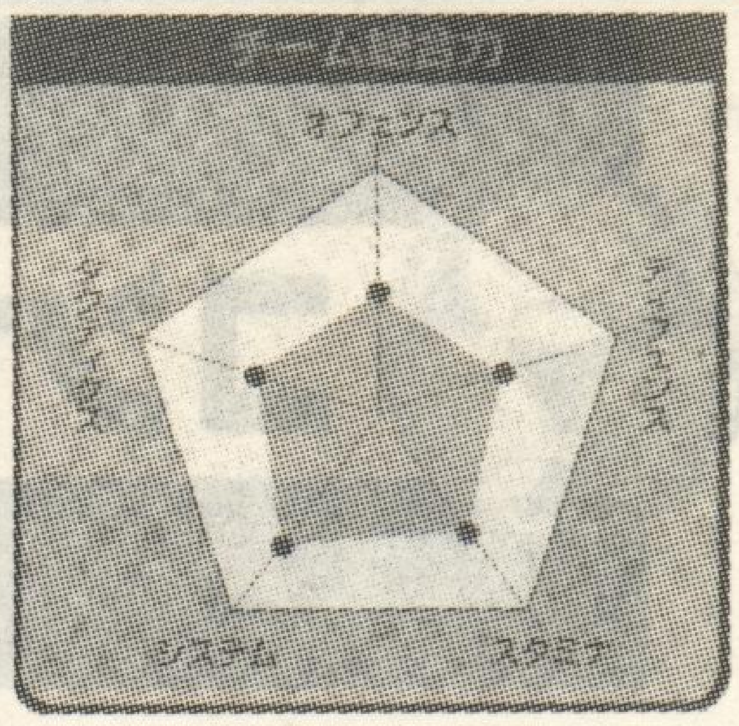
位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
GK	石夫 龙治	33	JPN	1	C	C	C	B	B	C	D	C	C	B	C	A	B	B	B	B
GK	兼本 正光	35	JPN	16	C	C	C	C	B	C	D	C	C	B	C	B	B	C	C	C
DF	吉村 寿洋	26	JPN	26	C	C	C	C	B	C	C	C	C·	D	C	C	C	C	C	C
DF	渡边 一平	28	JPN	2	C	C	B	C	B	C	C	C	C	D	C	B	B	B	B	C
DF	内藤 直树	29	JPN	39	C	C	C	C	B	C	C	C	B	D	C	B	B	C	C	C
DF	海本 庆治	25	JPN	18	C	B	C	C	B	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	D
DF	ヴヤチッチ	31	YUG	42	B	B	B	B	B	C	C	B	C	D	C	B	C	B	B	C
DF	幸田 将和	28	JPN	15	C	B	B	C	C	C	C	C	C	D	C	B	C	B	C	C
MF	ビッケル	34	SWI	10	B	A	B	C	C	B	C	B	C	D	C	B	A	A	B	B
MF	吉村 光示	21	JPN	30	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
MF	ビングリー	26	AST	41	C	C	C	C	C	C	B	B	B	D	C	C	B	C	C	D
MF	内藤 润	27	JPN	23	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D	B	C	C	C	C
MF	江川 重光	32	JPN	6	C	B	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	B	C	C	C
FW	神野 卓哉	27	JPN	11	C	C	C	C	C	C	B	B	A	D	C	B	B	C	C	C
FW	永岛 昭浩	33	JPN	13	B	B	C	C	A	B	A	B	B	D	B	B	B	B	B	B
FW	矢野マイケル	18	GAN	27	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C

サンフレッチェ広島

SANFRECCE HIROSHIMA FC







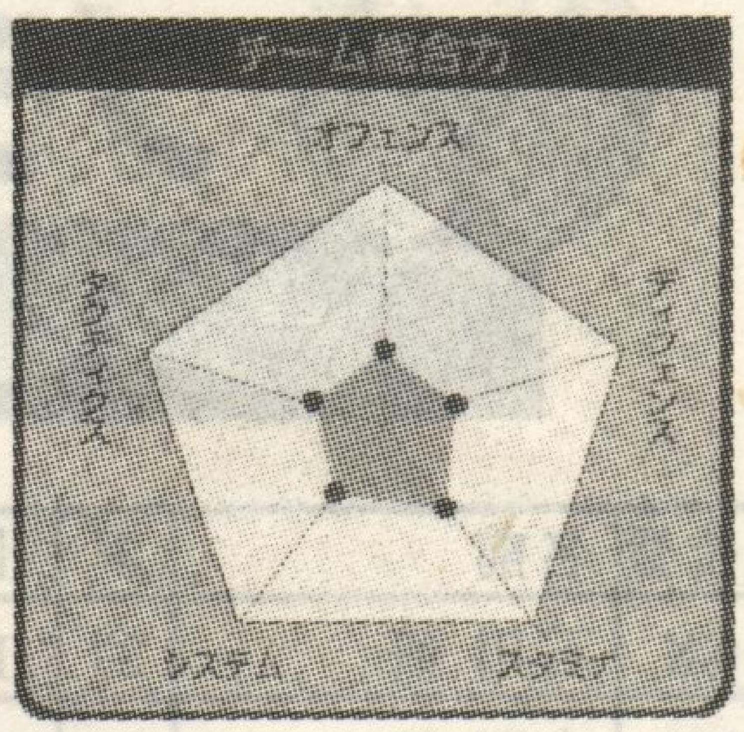
位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
GK	前川 和也	29	JPN	1	C	C	C	C	B	D	D	C	C	B	C	A	B	B	B	B
GK	下田 崇	28	JPN	16	C	C	C	C	C	C	D	C	C	B	C	B	B	C	B	C
DF	ポポヴイッチ	24	AST	2	C	C	B	B	B	C	C	B	C	D	C	B	B	B	B	C
DF	柳本 启成	25	JPN	3	C	C	C	C	B	B	C	B	A	D	C	B	B	B	C	B
DF	上村 健一	23	JPN	19	C	C	B	B	B	C	C	C	C	D	B	B	B	C	B	C
DF	伊藤 哲也	27	JPN	5	C	C	C	C	B	C	C	B	B	D	C	C	B	C	C	C
MF	小岛 光显	29	JPN	6	C	C	B	B	B	C	C	B	C	D	C	B	B	B	C	C
MF	森保 一	29	JPN	7	C	B	C	C	B	B	B	B	B	D	C	B	B	A	B	B
MF	桑原 裕义	26	JPN	4	C	B	C	C	C	C	B	C	C	D	C	B	C	C	B	C
MF	服部 公太	20	JPN	24	C	B	C	C	C	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C
MF	路木 龙次	24	JPN	27	C	B	C	B	B	C	C	B	B	D	C	C	B	B	B	C
MF	吉田 康弘	28	JPN	8	C	B	C	C	C	B	B	C	C	D	C	C	B	C	C	C
MF	久保 龙彦	21	JPN	10	C	C	C	C	B	B	B	B	B	D	B	B	B	B	B	C
FW	卢 延润	25	KOR	14	B	B	C	C	B	B	A	A	B	D	B	A	B	B	C	C
FW	高木 琢也	29	JPN	18	B	A	C	C	A	A	B	B	B	D	B	B	B	A	B	B
FW	アーノルド	34	AST	9	B	B	C	C	B	A	B	B	C	C	B	B	A	B	B	B

アビスパ福岡

Avispa FUKUOKA







位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
GK	冢本 秀树	24	JPN	1	D	C	C	C	C	C	D	C	C	B	C	B	B	C	B	C
GK	佐野 友昭	29	JPN	16	C	C	C	C	C	C	D	C	C	B	C	B	B	B	C	C
DF	森 秀昭	25	JPN	2	C	C	C	B	B	C	C	C	C	D	C	B	C	C	B	C
DF	バスケス	32	ARG	3	C	B	B	B	B	B	C	B	C	D	C	B	B	B	B	B
DF	古边 芳升	27	JPN	14	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
DF	西 政治	20	JPN	25	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	B	C	C	C
DF	梅山 修	24	JPN	7	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	B	C	C
MF	筱田 善之	26	JPN	23	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	D
MF	石丸 清隆	24	JPN	8	C	B	C	C	C	C	C	B	C	D	B	C	C	C	C	C
MF	中扯 大介	20	JPN	27	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
MF	久永 辰德	20	JPN	24	C	C	C	C	C	C	C	C	B	D	C	C	C	C	C	C
MF	永井 笃志	23	JPN	11	C	C	C	C	C	B	C	B	C	D	C	B	C	C	B	C
MF	バブロ	26	SPN	35	B	B	C	C	B	B	B	B	B	D	C	B	C	B	B	C
FW	山下 芳辉	20	JPN	9	B	C	C	B	B	C	B	B	B	D	B	C	B	C	B	C
FW	上野 优作	24	JPN	20	C	C	C	C	B	B	C	C	C	D	B	C	C	C	B	C
FW	オビク	29	NIG	34	B	C	C	C	B	B	B	C	B	D	B	B	B	C	C	C

コンサドーレ札幌

Consadole SAPPORO

位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
GK	ディド	40	HOL	1	C	C	C	B	C	C	C	C	B	B	B	B	C	C	B	C
DF	ペレイラ	37	BRA	3	B	B	C	B	B	C	B	B	C	B	B	B	B	B	B	C
DF	中吉 佑司	25	JPN	13	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
DF	古川 谷	25	JPN	4	C	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D
DF	田关 龙二	24	JPN	2	C	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C
MF	后藤 义一	33	JPN	7	C	C	C	B	C	C	C	B	C	C	B	C	C	C	C	C
MF	マラドーナ	28	ARG	10	B	B	B	B	C	B	B	C	C	C	C	B	B	B	C	C
MF	山桥 贵史	25	JPN	28	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D
MF	鸟居家 伸人	25	JPN	16	C	B	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D
MF	浅沼 达也	27	JPN	8	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
FW	吉原 宏太	19	JPN	18	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C

ブランメル仙台

BRUMMEL SENDAI

位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
GK	石川 研	27	JPN	31	D	C	C	C	C	C	D	C	C	B	C	B	C	C	C	C
MF	吉田 畅	32	JPN	2	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
DF	山路 嘉人	26	JPN	23	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C	D	C	C
DF	田中 信孝	26	JPN	14	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
DF	本明 利树	27	JPN	17	C	C	C	C	C	D	D	C	C	C	C	C	C	C	C	C
MF	ビンク	25	SLO	6	C	C	C	C	C	C	C	B	A	C	C	C	C	C	C	C
MF	シュミット	25	GER	34	B	B	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
MF	千叶 泰伸	26	JPN	26	C	C	B	B	C	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C
FW	大仓 智	28	JPN	11	C	C	C	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C
FW	水内 猛	25	JPN	9	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C
FW	草野 修治	27	JPN	19	C	C	C	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C

架空日本选手资料

位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
GK	饭岛 润一郎	26	JPN	–	B	B	B	C	B	C	C	C	B	A	B	B	B	B	C	B
GK	织田 典幸	19	JPN	–	C	B	C	B	B	A	D	B	D	A	B	B	A	B	B	D
GK	松川 成善	23	JPN	–	C	C	C	B	B	C	C	B	C	A	C	B	B	C	B	B
GK	左木崎 敏郎	21	JPN	–	C	D	C	B	C	B	D	C	B	B	B	C	C	B	B	D
GK	上林 幸治郎	18	JPN	–	C	B	C	C	B	B	C	C	C	A	C	B	C	C	B	C
GK	古雅 勇次	22	JPN	–	C	C	C	C	C	D	C	C	D	B	C	C	B	C	C	C
GK	比良冢 忠泰	25	JPN	–	D	C	C	C	C	C	C	C	D	B	D	B	C	C	B	C
GK	山田 弹	20	JPN	–	B	C	D	C	B	C	B	C	C	B	B	B	C	B	B	D
GK	户野池 义光	21	JPN	–	D	D	B	B	B	E	D	D	C	A	D	B	B	B	C	C
GK	柄川 忠男	21	JPN	–	D	C	C	C	C	C	C	D	D	B	C	C	C	B	C	C
GK	尾野 弦	19	JPN	–	C	B	C	B	B	C	D	B	C	B	C	B	B	C	C	D
GK	松树 修司	23	JPN	–	D	D	D	D	B	B	D	D	B	A	D	A	E	E	B	E
GK	大限 纯一朗	20	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	B	.C	B	C	C
GK	大芝 大悟	20	JPN	–	C	C	C	C	C	B	C	C	C	B	C	C	B	C	C	D
GK	杜下 健夫	16	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	C	C	B	C
GK	逆井 贵树	21	JPN	–	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
GK	志茂田 正造	32	JPN	–	D	D	C	C	D	D	D	C	C	C	C	C	C	C	C	C
GK	岸河 修一	26	JPN	–	D	C	C	C	C	D	D	C	C	C	C	B	C	B	C	D
GK	竹田 圭吾	28	JPN	–	C	D	C	D	C	D	C	C	C	B	C	C	C	C	B	C
GK	野田 弘平	22	JPN	–	C	C	D	D	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C	C	C
GK	小河 庄司	18	JPN	–	C	C	D	C	D	C	D	E	E	C	C	C	E	C	C	D
GK	安堂 健太郎	19	JPN	–	C	D	D	D	D	D	D	C	D	C	C	C	C	C	C	D
GK	大石 宗佑	30	JPN	–	D	D	D	D	D	D	E	D	D	D	D	C	B	C	C	C
GK	川相 壮哲	18	JPN	–	C	C	D	D	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C
GK	中绪 健之助	20	JPN	–	C	D	C	D	C	C	D	D	D	C	D	D	D	C	C	D
GK	永乌 高弘	24	JPN	–	D	C	C	C	D	C	C	D	D	C	C	C	C	C	C	E
GK	竹下 元文	21	JPN	–	D	C	C	C	C	D	D	C	D	C	C	C	C	D	C	C
GK	奈良崎 泰三	26	JPN	–	D	D	D	D	C	D	D	C	C	C	C	C	C	C	C	C
GK	西藤 彗星	25	JPN	–	C	D	C	D	C	D	D	D	C	C	C	D	C	C	D	D
GK	内盾 健太郎	26	JPN	–	D	C	C	D	D	D	C	C	D	C	D	C	C	C	D	D
GK	御关 昭典	20	JPN	–	C	C	D	D	C	D	D	D	E	C	D	C	D	C	C	C
GK	宫崎 清隆	37	JPN	–	D	C	D	D	C	D	C	D	D	C	D	B	C	D	D	D
GK	竹中 文太	22	JPN	–	D	D	D	D	D	D	D	C	D	C	C	C	D	C	C	D
GK	斡 邦彦	24	JPN	–	D	D	C	D	C	D	C	D	C	C	D	C	D	D	C	C
GK	高城 顺一	21	JPN	–	D	D	D	D	C	D	D	C	D	C	D	C	C	C	C	D
GK	杜 升平	38	JPN	–	D	D	D	C	C	D	D	C'	D	C	D	C	C	D	D	C
GK	永田 贤悟	16	JPN	–	D	C	D	D	C	D	D	D	D	C	D	C	D	C	C	D
GK	久保 纯一	19	JPN	–	C	C	D	C	C	E	E	E	E	C	C	C	D	E	D	D
GK	神田 政明	22	JPN	–	D	D	C	D	D	D	E	D	D	C	D	C	D	D	D	D
GK	田中 毅	25	JPN	–	D	D	D	D	D	E	D	D	D	D	D	C	D	E	D	E
GK	鹰野 典幸	26	JPN	–	E	D	D	D	D	D	D	D	D	C	D	C	D	D	D	E

位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
GK	喜多川 幸治	28	JPN	–	D	D	D	D	D	D	E	D	D	C	D	C	D	D	D	D
DF	长乌 玄次	32	JPN	–	B	A	A	S	A	C	B	A	A	C	C	B	A	A	B	D
DF	今桥 健	21	JPN	–	B	B	A	A	B	A	C	A	A	C	A	A	B	C	A	A
DF	南云 亮三	23	JPN	–	C	B	A	A	B	B	B	A	B	C	B	B	B	B	B	C
DF	保坂 宣之	29	JPN	–	C	B	B	A	C	C	C	B	B	C	B	B	B	B	B	C
DF	田口 明士	19	JPN	–	C	B	A	B	B	C	C	B	B	D	C	B	A	A	A	A
DF	弘濑 静一	27	JPN	–	B	B	A	A	B	C	B	A	A	C	A	A	C	A	A	C
DF	王岛 宽之	22	JPN	–	B	C	A	B	B	B	C	B	B	C	B	B	B	B	B	C
DF	鹫田 新世	24	JPN	–	C	B	A	A	B	C	C	A	A	C	C	B	B	B	A	C
DF	尾泽 夏雄	16	JPN	–	B	B	B	A	B	B	C	B	B	C	B	B	B	A	C	C
DF	中山 骏次	21	JPN	–	C	B	B	A	C	C	B	B	B	B	B	C	B	B	B	B
DF	升田 欣一	26	JPN	–	C	B	B	B	B	B	B	B	B	C	B	B	B	B	B	C
DF	古室 雅人	25	JPN	–	C	C	B	B	B	B	B	B	B	C	C	B	C	B	C	C
DF	蚁间 水树	22	JPN	–	C	C	B	B	C	C	C	B	B	C	B	C	B	B	C	B
DF	岩井 兴大	18	JPN	–	B	B	B	B	B	C	B	B	B	C	C	B	B	C	B	D
DF	惠尻 洋平	24	JPN	–	C	B	A	B	B	C	B	B	B	D	B	B	C	C	B	C
DF	乌田 丰	16	JPN	–	B	C	B	A	B	D	C	B	A	C	C	B	B	C	C	C
DF	阿倍 宗也	23	JPN	–	B	B	B	B	B	B	C	C	C	B	B	B	C	C	B	C
DF	中村 胜	23	JPN	–	C	B	B	B	C	C	C	B	C	C	B	B	C	C	B	C
DF	龟田 丑太郎	19	JPN	–	C	B	B	B	B	C	C	B	C	C	B	A	C	C	C	C
DF	副永 荣	18	JPN	–	C	C	B	B	C	B	C	C	C	D	C	D	B	B	B	B
DF	兼子 淳也	21	JPN	–	C	B	B	B	B	C	B	C	B	D	B	B	B	C	B	D
DF	土居 寅之助	21	JPN	–	B	C	B	B	C	C	C	B	B	D	C	C	C	C	C	D
DF	国府田 美鹤	19	JPN	–	C	B	A	B	C	B	C	B	C	D	B	B	C	C	A	C
DF	小泽 牧人	17	JPN	–	C	C	B	B	B	C	C	B	C	D	C	B	C	C	C	D
DF	古河 澄人	24	JPN	–	C	C	B	B	B	C	C	C	B	D	C	B	C	B	C	D
DF	舛田 郁人	20	JPN	–	C	B	B	B	C	B	C	C	B	D	B	C	B	C	B	C
DF	村崎 严	23	JPN	–	C	C	B	B	B	C	C	B	C	D	C	B	C	B	C	D
DF	比良山 英次	21	JPN	–	B	C	B	B	B	C	C	B	C	D	C	C	C	C	C	D
DF	唐岛 栏丸	25	JPN	–	C	C	B	C	B	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
DF	江尻 利树	26	JPN	–	C	C	B	C	C	C	C	B	C	D	C	B	C	B	C	D
DF	村田 宏巳	18	JPN	–	C	C	C	B	C	C	C	B	C	D	C	B	C	C	C	C
DF	水木 裕史	20	JPN	–	C	C	C	B	B	C	D	C	C	E	C	C	C	C	C	C
DF	长井 良治	24	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	D
DF	内藤 英俊	18	JPN	–	C	C	B	C	C	C	C	C	B	D	C	B	C	C	C	C
DF	副永 悟	23	JPN	–	C	B	B	C	B	C	C	C	C	E	C	B	C	B	C	D
DF	大野 康文	26	JPN	–	C	C	B	B	C	C	C	C	B	D	C	C	C	C	C	C
DF	泽田 光辉	24	JPN	–	C	B	C	B	C	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C
DF	冈本 哲平	21	JPN	–	C	C	C	C	B	C	C	B	C	D	C	B	C	C	C	C
DF	一河 凉二	19	JPN	–	C	C	B	C	B	C	C	C	C	D	C	B	C	B	D	C
DF	喜田 大介	20	JPN	–	B	C	B	C	C	C	C	C	C	D	C	C	B	C	C	C
DF	益田 锦三	17	JPN	–	C	C	C	B	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	D
DF	室井 升	20	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	E	C	C	C	C	C	D
DF	立花 力	19	JPN	–	C	C	C	C	C	D	D	C	C	D	C	C	C	C	C	C

位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
DF	平山 匠	26	JPN	–	C	C	C	B	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D
DF	秋场 克弘	24	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C
DF	馆石 政史	17	JPN	–	C	C	C	C	D	C	C	C	C	D	C	B	C	C	D	C
DF	仓田 真司	22	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	D
DF	铃木 寿士	22	JPN	–	C	C	C	C	C	D	C	C	C	E	C	B	C	C	C	C
DF	相田 桂辅	19	JPN	–	C	C	C	C	C	D	D	C	C	D	C	C	C	C	C	C
DF	本多 靖忠	24	JPN	–	D	C	C	C	C	C	D	C	C	D	C	C	C	C	C	C
DF	泷田 勇一	26	JPN	–	C	C	C	C	D	D	C	C	C	D	C	C	C	C	C	D
DF	大桥 一树	23	JPN	–	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	B	D	C	C	C
DF	渡部 英昭	22	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D	C	B	C	C	D	C
DF	芳村 弘光	24	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
DF	鹰田 兼行	17	JPN	–	D	D	D	D	E	D	D	C	D	D	D	C	C	C	D	D
DF	浜田 芳治	16	JPN	–	C	D	C	D	D	D	D	D	C	D	D	D	D	D	C	C
DF	宫崎 裕太	18	JPN	–	D	C	C	D	D	D	C	D	C	E	D	C	C	D	C	D
DF	近藤 胜治	19	JPN	–	D	C	C	C	D	D	D	D	D	D	D	C	D	D	D	D
DF	松冈 彦一朗	30	JPN	–	D	D	C	C	C	C	D	C	D	D	D	C	D	C	D	B
DF	上田 尚纪	20	JPN	–	C	D	C	D	C	D	D	C	D	D	D	D	C	D	D	C
DF	大原 秀造	19	JPN	–	D	C	C	D	D	D	D	C	C	D	D	C	C	D	D	D
DF	大桥 治	16	JPN	–	D	C	C	D	D	D	D	C	D	E	D	C	D	C	C	C
DF	前田 一彦	24	JPN	–	D	D	D	D	D	D	E	D	D	D	D	C	D	D	D	E
DF	藤泽 安史	22	JPN	–	D	D	D	D	C	D	D	C	D	D	D	C	D	E	D	D
DF	赤羽 丈彦	21	JPN	–	D	D	C	D	D	D	D	C	D	E	C	C	D	C	D	E
DF	松浦 穰	20	JPN	–	D	C	C	C	D	D	D	D	D	D	C	D	D	D	D	D
DF	森崎 敬	24	JPN	–	B	A	A	S	A	B	B	A	B	C	B	C	A	A	B	D
DF	奥村 辰彦	27	JPN	–	C	B	A	A	A	B	B	B	B	D	B	A	B	A	A	B
DF	武藤 均	19	JPN	–	C	B	B	B	B	B	B	B	B	C	B	B	A	A	A	A
DF	中泽 敦俊	21	JPN	–	B	B	B	A	B	C	B	B	C	D	B	A	B	B	B	C
DF	野田 浩次郎	19	JPN	–	C	B	B	B	B	C	C	B	B	C	B	B	C	B	B	B
DF	河井 芳明	18	JPN	–	C	B	B	B	C	C	C	C	C	D	C	B	B	B	C	C
DF	香田 恭一	22	JPN	–	B	B	B	B	B	C	C	C	C	D	D	C	B	B	B	C
DF	大岳 良哉	21	JPN	–	B	B	B	B	B	D	C	C	C	C	C	B	B	B	B	B
DF	松浪 广泰	19	JPN	–	C	B	B	A	C	C	D	C	B	D	C	B	B	B	B	C
DF	爱田 文俊	16	JPN	–	C	B	B	A	A	C	C	C	C	C	D	B	B	B	B	B
DF	大上 义雄	23	JPN	–	B	B	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C	B	B	B	C
DF	神野 涉	21	JPN	–	C	C	B	B	C	C	C	C	C	D	C	C	C	B	B	C
DF	本摩 龙善	18	JPN	–	C	C	B	C	C	B	C	C	C	D	C	C	B	C	C	D
DF	大幡 茂光	22	JPN	–	B	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	C
DF	佐东 纪之	19	JPN	–	C	B	B	B	B	B	C	C	C	D	B	C	B	B	B	C
DF	蓝野 圭次郎	27	JPN	–	B	C	B	B	B	C	C	C	C	D	C	C	B	C	C	C
DF	松多 弘忠	21	JPN	–	B	B	B	C	C	C	D	C	C	D	B	B	C	B	C	C
DF	饭岛 悦志	18	JPN	–	D	C	C	B	B	C	C	C	C	C	C	B	C	C	C	C
DF	守冈 真琴	24	JPN	–	D	C	B	B	B	C	D	C	C	D	B	B	B	B	C	B
DF	佐崎 金太郎	20	JPN	–	C	B	B	B	B	B	C	C	B	D	C	C	C	B	C	D
DF	東乃 美智夫	24	JPN	–	B	C	C	B	B	C	D	C	C	D	C	B	B	B	B	C

位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
DF	大岳 文人	17	JPN	–	C	C	C	B	B	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C
DF	合田 末英	17	JPN	–	C	C	B	C	C	C	C	C	C	D	C	B	B	C	C	C
DF	木叶 辉	20	JPN	–	C	C	B	B	C	C	C	B	C	D	C	B	C	B	C	D
DF	蓝田 诚吾	21	JPN	–	C	C	C	B	B	C	D	C	C	E	C	C	C	C	C	C
DF	绀野 滋	20	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	B	C	D	C	C	C	C	C	C
DF	名贺井 史裕	20	JPN	–	C	C	B	B	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
DF	甲野 桂一	25	JPN	–	C	C	C	B	B	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	D
DF	石川 忠昭	25	JPN	–	C	C	B	C	B	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
DF	久长 健介	23	JPN	–	C	C	B	C	C	C	C	C	B	D	C	B	C	C	C	C
DF	儿岛 悠一	25	JPN	–	C	B	C	B	B	C	C	C	C	E	C	B	C	B	C	D
DF	占部 仁志树	20	JPN	–	D	B	C	B	C	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C
DF	那珂川 达哉	18	JPN	–	C	C	B	C	B	C	C	C	C	D	C	C	C	B	D	C
DF	小椋 定史	22	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	D
DF	户多 博明	16	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C
DF	冲津 祯之	20	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	D
DF	宫泽 常男	25	JPN	–	C	C	C	C	C	D	C	C	C	E	C	C	C	C	C·	C
DF	丘本 忠治	20	JPN	–	C	C	C	C	C	D	D	C	C	D	C	B	C	C	D	C
DF	应田 合磨	21	JPN	–	D	C	C	C	C	C	D	C	C	D	C	B	C	C	C	D
DF	洼山 茂夫	21	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C
DF	松元 安树	21	JPN	–	C	B	C	C	C	C	C	C	C	E	C	B	C	C	C	C
DF	九屿 博康	23	JPN	–	D	B	C	B	C	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	D
DF	长居 和之	17	JPN	–	C	C	C	B	C	D	D	C	C	D	C	B	C	C	C	C
DF	金野 光一	23	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	D
DF	河森 正胜	17	JPN	–	D	C	B	C	C	D	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
DF	喜多泽 广大	21	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	B	C	C	C	D
DF	山地 荣一郎	20	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D	C	C	C	C	D	D
DF	古岛 则夫	21	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
DF	坂城 桂三	26	JPN	–	C	C	C	C	C	D	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
DF	仲河 久芳	21	JPN	–	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
DF	川野 杉明	21	JPN	–	C	C	C	C	C	C	D	C	C	D	C	B	C	C	C	D
DF	仁志择 利之	26	JPN	–	C	C	C	C	C	D	C	C	C	D	C	B	D	C	C	C
DF	间 大三郎	19	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
DF	竹村 雄树	19	JPN	–	D	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
DF	吉村 丈治	31	JPN	–	D	C	C	C	D	D	D	D	C	E	D	C	C	D	C	B
DF	近藤 丈二	17	JPN	–	C	D	C	D	D	D	D	C	D	D	D	B	C	D	D	D
DF	上田 润次	17	JPN	–	C	D	D	C	D	D	D	C	D	D	D	C	C	D	D	C
DF	石田 保	21	JPN	–	D	C	C	D	C	C	D	C	D	D	D	C	C	D	C	C
DF	石野 拓郎	22	JPN	–	D	C	C	C	C	D	C	D	D	D	D	C	D	C	D	D
DF	泷 光治	35	JPN	–	D	C	C	C	D	D	D	D	C	E	D	C	D	D	D	D
DF	滨田 青云	25	JPN	–	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	C	D	D	D	D
DF	龙野 荣治	16	JPN	–	C	D	D	D	D	D	D	D	D	E	D	B	D	C	D	D
DF	和田 秋仁	19	JPN	–	C	C	D	D	D	D	D	D	D	D	D	B	C	D	D	D
DF	中河 亨	18	JPN	–	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	B	D	D	D	D
DF	小室 一雄	16	JPN	–	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	C	D	C	C	D

位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
DF	竹下 薫	22	JPN	–	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	B	C	D	D	D
DF	北川 修	19	JPN	–	C	D	D	C	D	D	D	D	D	D	D	C	D	C	C	D
DF	林 京之介	21	JPN	–	C	C	D	C	D	D	D	D	D	E	D	B	D	C	D	D
MF	新谷 友树	21	JPN	–	A	A	S	B	A	B	B	A	A	C	A	A	A	A	A	C
MF	片桐 诚	17	JPN	–	B	A	A	C	A	B	B	A	A	C	B	A	B	A	A	B
MF	佐佐木 伸彦	23	JPN	–	A	A	B	B	B	B	B	A	B	E	C	B	A	A	A	B
MF	深野 弘	24	JPN	–	B	A	B	B	B	A	B	A	B	D	C	B	B	C	B	D
MF	樱井 辰史	26	JPN	–	B	A	A	B	A	B	C	B	A	C	B	C	B	B	B	B
MF	西村 公	20	JPN	–	B	B	B	C	B	B	B	B	C	D	B	B	A	B	A	A
MF	屋野 功	18	JPN	–	B	A	B	B	A	C	C	A	B	C	C	B	A	A	B	C
MF	宮本 德次郎	16	JPN	–	B	A	B	B	C	C	B	A	B	C	B	A	B	B	B	B
MF	久屿 广幸	17	JPN	–	B	B	B	C	C	C	C	B	A	D	B	A	C	B	B	C
MF	近野 志信	20	JPN	–	B	B	B	C	B	C	B	C	B	D	C	C	B	C	A	C
MF	幸野 定明	20	JPN	–	C	B	B	B	A	C	C	C	C	D	B	B	A	C	C	C
MF	比吕长 宫治	20	JPN	–	B	B	B	B	B	B	C	C	C	C	A	C	B	B	C	C
MF	古屿 荣太郎	18	JPN	–	B	B	B	B	C	C	B	B	A	D	C	B	B	C	B	D
MF	仲野 末人	21	JPN	–	B	B	A	C	B	C	C	B	B	C	B	D	B	A	B	C
MF	元藤 正男	22	JPN	–	B	B	B	C	B	C	C	B	C	D	B	B	C	C	B	C
MF	丘山 博	20	JPN	–	B	B	B	C	B	B	C	B	B	D	C	B	B	C	C	C
MF	波田 猛	21	JPN	–	B	C	B	C	C	C	C	C	A	C	C	C	C	B	B	B
MF	田中 喜久雄	16	JPN	–	B	C	B	C	B	B	C	B	C	D	C	C	B	C	C	C
MF	武村 周治	25	JPN	–	C	B	C	C	C	C	C	B	B	D	B	B	C	B	C	D
MF	养田 正郎	20	JPN	–	B	C	B	C	C	D	C	B	B	C	C	C	C	B	C	D
MF	端山 千广	24	JPN	–	B	B	B	C	B	C	C	C	A	C	C	C	B	C	B	D
MF	奥之 友裕	25	JPN	–	C	B	C	C	B	C	B	B	C	C	C	B	B	C	B	C
MF	都筑 多佳夫	19	JPN	–	C	B	C	C	C	D	C	C	C	D	C	B	C	C	C	D
MF	川口 桂三	25	JPN	–	C	B	C	C	C	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C
MF	句藤 金司	25	JPN	–	C	C	B	C	B	D	C	C	C	E	D	C	B	B	C	D
MF	东城 一由	22	JPN	–	C	C	B	C	C	C	D	C	C	D	C	C	C	C	C	C
MF	宏永 谦一	16	JPN	–	C	C	B	C	B	C	C	C	C	D	D	B	C	C	C	C
MF	盘元 正男	25	JPN	–	B	C	C	C	C	C	C	B	C	C	C	C	B	C	C	D
MF	中之 守	17	JPN	–	B	C	B	C	C	B	B	C	C	C	C	A	C	C	B	C
MF	中川 佑一	19	JPN	–	C	B	C	C	B	D	C	C	C	E	C	B	C	C	B	C
MF	山关 耕一郎	23	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	B	B	D	C	B	C	C	C	C
MF	泷泽 黑男	16	JPN	–	C	C	C	C	B	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C
MF	茂田 阳光	22	JPN	–	C	B	C	C	C	C	C	B	C	D	C	B	C	B	C	C
MF	小林 信悟	21	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
MF	酒井 和友	22	JPN	–	C	C	C	C	C	C	D	C	C	D	C	B	B	C	C	C
MF	田幡 英作	16	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D
MF	志摩野 刚史	25	JPN	–	C	C	C	C	C	C	D	C	C	D	D	B	C	B	B	D
MF	三冈 繁	21	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D	B	B	C	C	C
MF	古川 岁朗	20	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
MF	植野 勇次	17	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	D
MF	酒本 良平	21	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	B

位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
MF	东上 厚	25	JPN	–	C	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	B	B	C	C	C
MF	石 安之助	19	JPN	–	C	B	C	C	C	C	D	C	B	D	C	C	C	C	C	C
MF	东 秀隆	18	JPN	–	C	C	C	C	C	D	C	C	C	D	D	C	C	C	B	D
MF	康永 福助	17	JPN	–	C	C	C	C	C	D	D	C	C	C	B	B	C	C	C	C
MF	安长 研凶	19	JPN	–	C	C	C	D	C	C	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C
MF	繁田 元晴	24	JPN	–	C	C	C	C	C	D	C	C	C	D	C	C	C	C	D	D
MF	谷部 友宏	17	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D	C	C	C	C	D
MF	草乃 清治郎	20	JPN	–	C	C	C	D	C	C	D	C	C	D	C	B	D	C	C	C
MF	田昌 欣治	24	JPN	–	C	C	C	C	C	D	C	D	C	D	C	B	C	C	C	C
MF	界 广之	23	JPN	–	C	C	C	D	C	C	D	C	C	D	D	C	C	C	C	C
MF	守康 由纪雄	18	JPN	–	C	C	D	D	C	C	D	C	C	D	C	B	C	C	C	D
MF	原田 铁郎	24	JPN	–	C	C	C	D	C	C	C	C	C	D	D	C	C	C	C	C
MF	富士原 利次	25	JPN	–	C	C	C	D	C	C	C	C	C	D	C	B	C	B	C	C
MF	金堂 将	23	JPN	–	C	C	C	D	C	D	D	C	C	E	D	B	B	C	D	E
MF	洼 广滋	18	JPN	–	C	D	C	D	C	D	D	C	C	D	D	B	C	C	D	D
MF	浜田 勇治	17	JPN	–	C	D	C	D	C	D	D	D	C	E	C	C	C	C	D	D
MF	武下 廉治	22	JPN	–	C	C	C	D	D	D	D	C	D	D	D	D	C	C	C	D
MF	武内 宗也	16	JPN	–	D	C	D	D	C	D	D	C	C	D	C	C	C	C	D	D
MF	木村 一	31	JPN	–	D	C	C	D	D	D	D	C	C	D	C	B	C	D	D	C
MF	桥本 遥之	23	JPN	–	D	D	C	D	E	D	D	D	C	E	D	C	D	C	D	E
MF	益田 良介	21	JPN	–	D	D	D	D	D	D	D	D	C	D	D	B	D	D	D	D
MF	户谷 浩一	18	JPN	–	D	D	D	D	D	D	E	D	D	E	D	C	C	D	D	D
MF	海部 孝治	17	JPN	–	C	D	D	D	D	D	D	C	D	E	D	C	C	D	C	D
MF	高桥 义人	20	JPN	–	D	D	C	D	D	D	E	C	D	E	D	B	C	C	D	D
MF	冈崎 贤	17	JPN	–	C	D	C	D	C	D	D	C	D	E	D	A	D	C	C	D
MF	服部 将藏	19	JPN	–	B	D	D	D	D	D	E	D	D	E	D	C	D	D	D	E
MF	北川 真司	23	JPN	–	D	D	D	D	D	D	D	D	D	E	E	C	C	D	D	B
MF	牧野 高志	24	JPN	–	S	A	B	B	B	B	A	A	S	C	A	B	A	S	A	B
MF	杉下 龙次	33	JPN	–	A	A	A	C	A	B	A	B	A	C	B	A	A	B	B	A
MF	工藤 京介	23	JPN	–	A	A	B	B	B	B	A	A	A	C	A	B	A	B	C	B
MF	橘 慎一	17	JPN	–	B	B	B	C	B	C	A	A	C	C	B	C	C	C	A	C
MF	高东 伸也	16	JPN	–	B	B	B	C	B	B	A	B	B	D	C	B	B	C	A	C
MF	大木 欣次郎	24	JPN	–	B	B	B	B	B	B	A	A	A	C	C	C	B	A	B	B
MF	麻野 美喜雄	19	JPN	–	B	A	A	B	B	B	B	C	B	C	B	B	B	A	B	B
MF	本村 和也	21	JPN	–	B	A	B	B	C	B	B	B	C	C	A	B	B	B	C	C
MF	市河 平佑	16	JPN	–	B	B	B	B	B	C	B	C	B	C	B	B	C	B	B	C
MF	栗田 重国	22	JPN	–	C	A	C	C	B	C	B	B	B	C	A	A	B	B	B	C
MF	大木 佑	24	JPN	–	B	B	B	C	C	C	B	C	B	D	B	C	B	A	B	C
MF	沙川 淳二	28	JPN	–	B	B	C	C	B	C	B	B	C	D	C	B	B	B	A	C
MF	志野田 隼人	20	JPN	–	A	B	B	B	B	C	B	B	B	C	B	C	B	B	C	B
MF	建石 志津雄	16	JPN	–	B	A	B	C	B	C	B	B	B	C	B	B	C	C	B	B
MF	源 紫电	25	JPN	–	A	B	B	B	C	B	B	A	C	D	C	A	B	C	C	B
MF	池 武道	21	JPN	–	C	B	C	C	C	B	C	C	B	D	B	B	B	C	B	D
MF	长山阳一郎	20	JPN	–	C	B	C	C	C	C	B	B	C	C	C	B	C	B	C	B

位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
MF	本田 昴	18	JPN	–	B	B	B	C	C	C	C	C	A	C	C	C	B	C	B	C
MF	田端 孝治	23	JPN	–	B	B	C	C	B	B	C	C	C	C	C	B	C	B	C	C
MF	立野 仁	26	JPN	–	B	B	B	C	B	B	C	C	C	D	C	B	B	C	C	D
MF	渡边 守雄	25	JPN	–	B	B	C	C	B	B	C	B	A	C	C	C	B	C	C	C
MF	养田 成明	24	JPN	–	B	B	D	B	B	C	B	B	B	D	C	C	C	B	B	D
MF	酋桥 庆一郎	25	JPN	–	B	B	C	C	B	C	C	B	B	D	B	B	C	C	B	C
MF	齐藤 勇气	17	JPN	–	B	B	C	C	C	B	B	C	C	D	C	A	C	C	C	C
MF	富士田 正秀	16	JPN	–	B	B	B	B	C	C	B	B	C	D	C	B	C	C	C	C
MF	洼田 克己	22	JPN	–	C	B	C	D	C	C	C	C	C	E	D	B	C	C	C	C
MF	阴山 邦夫	25	JPN	–	C	B	D	C	C	C	C	B	B	C	C	B	C	C	B	C
MF	井之上 坚二	17	JPN	–	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	B	D
MF	仓田 教 太郎	20	JPN	–	C	B	C	C	C	C	C	B	C	D	C	B	C	B	C	C
MF	名贺山 泰介	25	JPN	–	B	C	C	C	B	C	C	C	C	E	C	B	C	C	C	C
MF	白猪 诚一郎	23	JPN	–	C	B	C	C	B	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
MF	尾川 治义	17	JPN	–	C	B	D	C	B	C	C	C	C	D	C	C	B	B	C	D
MF	森丘 多喜夫	20	JPN	–	C	C	D	D	C	C	C	C	C	C	B	B	C	C	B	C
MF	芳田 邦景	26	JPN	–	C	C	C	D	C	C	C	B	C	C	C	B	C	C	C	C
MF	桥元 雄基	20	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D	B	B	C	C	D
MF	绪川 秀彦	17	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	D
MF	井东 龙一	17	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D
MF	前田 诚二	23	JPN	–	C	C	C	D	C	C	C	C	C	D	C	B	B	B	C	C
MF	吉田 彻男	20	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
MF	川居 孝	17	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D	B	C	C	C	B
MF	川井 文隆	21	JPN	–	C	C	D	C	C	C	C	C	C	D	D	C	C	C	B	C
MF	甲田 利英	16	JPN	–	C	C	D	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	D	C
MF	严背 纯	21	JPN	–	C	C	C	D	C	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C
MF	森山 亮太	27	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
MF	桑名 浩介	21	JPN	–	C	C	C	C	C	D	C	C	C	D	C	C	C	C	C	D
MF	山本 庆	27	JPN	–	C	C	D	C	C	C	C	D	C	D	C	C	C	C	C	C
MF	松冈 启一郎	19	JPN	–	C	C	C	D	C	C	C	C	C	D	D	C	C	C	C	D
MF	植田 秀人	21	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	B	D	C	C	D
MF	石田 进士	20	JPN	–	C	C	C	D	C	C	C	C	C	D	D	B	C	C	C	C
MF	石野 铁郎	21	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	B	C	D	C	B	C	B	C	C
MF	大原 孔明	21	JPN	–	C	C	D	D	D	D	C	C	C	E	C	C	C	C	D	D
MF	竹内 将太	18	JPN	–	C	C	D	D	D	C	C	C	D	D	D	B	C	C	D	D
MF	长田 左京	16	JPN	–	C	D	D	D	C	C	C	D	C	D	D	B	C	C	C	D
MF	田木 亮二	17	JPN	–	C	D	D	D	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	D	D
MF	马场 凉弥	30	JPN	–	D	C	D	D	C	C	C	D	D	D	C	C	C	C	D	D
MF	木村 太阳	25	JPN	–	C	D	D	D	D	C	C	C	C	E	D	B	C	C	D	D
MF	林 贵志	22	JPN	–	C	D	D	D	D	D	C	C	C	D	C	C	C	C	D	D
MF	大庭 范义	17	JPN	–	D	D	D	D	D	D	D	D	D	E	D	C	C	C	C	D
MF	吉河 重春	23	JPN	–	D	D	D	D	C	D	D	C	C	E	D	B	D	D	D	D
MF	伊藤 敏广	26	JPN	–	C	D	D	D	E	C	D	D	D	E	C	B	D	D	D	E
MF	金泽 宏隆	23	JPN	–	C	D	D	D	E	C	D	C	D	E	D	B	C	D	D	D

位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
MF	兼村 清吉	24	JPN	–	D	D	D	E	D	C	D	C	D	E	D	A	D	D	D	D
MF	齐藤 剑介	23	JPN	–	D	D	D	E	D	C	D	D	D	E	D	C	C	C	C	D
MF	前川 光次	26	JPN	–	D	D	D	D	D	D	C	C	C	D	D	C	D	C	D	D
FW	野田 清志	17	JPN	–	A	A	B	B	A	A	S	A	A	C	A	B	A	A	A	B
FW	河本 鬼茂	21	JPN	–	A	A	B	B	B	A	A	A	A	C	A	A	A	A	A	A
FW	井上 道哉	26	JPN	–	A	B	B	B	A	A	A	A	A	C	B	B	A	A	B	B
FW	泽田 英吉	20	JPN	–	B	B	C	B	B	A	A	B	A	D	C	B	B	B	A	C
FW	矢野 龙马	19	JPN	–	B	C	C	C	A	B	B	A	B	D	B	B	A	B	B	C
FW	山崎 凛	19	JPN	–	B	B	B	C	B	A	B	B	A	C	B	C	B	B	A	C
FW	间中 宏茂	23	JPN	–	A	B	C	C	A	B	B	A	B	C	B	A	B	B	A	C
FW	本多龙门	20	JPN	–	C	C	C	C	B	A	B	A	B	D	C	D	B	B	C	C
FW	水沼 贵之	18	JPN	–	B	B	C	C	B	C	B	A	B	D	B	B	B	C	C	C
FW	砂河 元彦	21	JPN	–	B	C	C	C	B	B	B	B	C	D	C	C	C	C	C	D
FW	富士元 壮一	20	JPN	–	B	C	C	D	C	B	B	B	B	D	B	C	C	B	B	C
FW	山户 虎	22	JPN	–	B	B	C	C	B	B	B	B	B	C	B	B	B	B	B	D
FW	铃木 穰治	16	JPN	–	C	B	B	C	B	B	B	A	C	C	B	B	B	C	B	B
FW	富田 末吉	17	JPN	–	B	B	C	C	C	B	B	C	A	D	C	B	C	B	B	C
FW	西之 雪夫	19	JPN	–	B	C	C	C	B	B	C	A	A	C	C	D	C	C	B	C
FW	大场 比吕	23	JPN	–	C	C	C	D	B	B	A	C	A	C	B	B	B	B	C	C
FW	宇木 忍	18	JPN	–	B	B	C	C	B	B	B	B	B	D	C	B	B	C	C	C
FW	渡部 达男	21	JPN	–	B	C	B	C	C	B	B	B	C	D	C	C	C	C	C	D
FW	志麻野 将太	23	JPN	–	B	B	B	C	C	B	B	A	C	D	B	B	C	B	B	C
FW	内野 诚太郎	19	JPN	–	C	C	C	C	B	C	C	B	B	D	C	B	C	C	C	C
FW	寺田 日出男	17	JPN	–	C	C	C	C	B	C	B	B	C	D	C	C	C	B	B	D
FW	仲谷 庆次	18	JPN	–	C	B	D	C	B	B	C	B	A	C	C	B	B	C	A	B
FW	石井 正康	20	JPN	–	C	C	B	C	B	B	C	B	C	D	C	B	C	B	C	D
FW	中泽 亘	23	JPN	–	C	B	C	C	B	C	B	B	B	D	C	B	C	B	C	B
FW	秋村 阳一	23	JPN	–	B	C	C	C	B	C	B	B	C	D	C	C	B	B	C	D
FW	三吉 章人	22	JPN	–	B	C	B	C	B	C	B	B	C	D	C	C	B	C	B	C
FW	志木田 光	24	JPN	–	B	C	C	C	C	C	B	B	C	C	C	D	C	C	C	C
FW	吾妻 飞龙	16	JPN	–	B	B	B	C	B	C	B	B	B	D	B	B	B	C	B	C
FW	铃木 润一郎	25	JPN	–	B	C	B	C	B	B	C	B	C	C	B	B	B	C	C	D
FW	平之源次郎	22	JPN	–	B	B	C	C	C	B	B	B	B	D	B	C	B	C	B	C
FW	长谷川 真二	20	JPN	–	C	B	C	B	B	C	B	B	B	C	C	C	C	C	B	D
FW	杉山 忠行	24	JPN	–	C	C	C	C	C	B	C	B	B	D	C	B	C	B	C	C
FW	户谷 弥太郎	19	JPN	–	C	B	C	C	C	C	C	B	A	D	C	C	C	C	C	D
FW	加东 左京	22	JPN	–	C	B	B	C	B	C	B	B	C	D	C	C	B	B	C	D
FW	大城 恭二	24	JPN	–	B	B	C	C	C	C	B	B	B	D	C	B	B	C	C	C
FW	乔木 诚	25	JPN	–	C	C	B	B	B	B	B	B	B	C	B	A	C	C	C	D
FW	山口 常吉	20	JPN	–	B	B	C	B	B	B	B	B	B	D	C	B	B	C	B	C
FW	泷泽 景秋	21	JPN	–	B	B	B	C	B	C	B	B	C	C	B	A	C	C	C	B
FW	石居 文雄	21	JPN	–	C	B	D	C	C	C	B	B	C	D	C	B	C	B	C	C
FW	世木 陶次	22	JPN	–	C	C	D	D	C	C	C	B	C	C	C	B	C	C	B	B
FW	入江 秀典	17	JPN	–	B	C	C	C	C	B	B	B	C	D	C	B	C	C	B	C

位置	名前	岁	国	背	支	パス	マーク	パスカット	竞	キ	シュ	ド	走	セ	PK	ス	判	精	读	统
FW	坂木 透	25	JPN	–	C	C	C	C	C	C	B	B	C	D	C	B	C	B	C	C
FW	大守 大辅	23	JPN	–	C	C	C	C	C	C	B	C	B	D	C	B	C	B	C	C
FW	东条 康生	21	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	B	D	C	B	C	C	C	D
FW	柳泽 幸夫	19	JPN	–	C	C	C	D	C	C	C	B	C	E	D	B	C	C	C	C
FW	多北 睿山	21	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	B	C	D	C	B	C	C	B	C
FW	野村 胜壹	20	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C
FW	加藤 文夫	25	JPN	–	B	C	C	B	C	C	B	C	C	E	C	B	C	C	C	D
FW	植村 海	25	JPN	–	B	C	C	C	C	C	C	B	C	D	C	C	C	C	C	D
FW	广山 金太郎	24	JPN	–	B	B	C	C	C	C	C	B	B	C	C	B	C	C	B	C
FW	平居 星哉	24	JPN	–	C	C	C	C	B	C	C	B	C	D	C	C	C	C	C	B
FW	安倍 清	19	JPN	–	C	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	D
FW	小田 京一	26	JPN	–	C	C	D	D	C	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C
FW	堀 美佐雄	24	JPN	–	C	C	D	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	C	C	C
FW	大藏 富士雄	21	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	C	C
FW	九筱 唯雄	20	JPN	–	C	C	C	D	C	C	C	C	C	D	D	B	B	B	C	D
FW	浦边 弘树	20	JPN	–	C	C	C	D	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
FW	小泽 赖和	16	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
FW	井藤 瑞鹤	24	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	B	C	C	B	C
FW	絓田 八朗	16	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
FW	藤泽 空	21	JPN	–	C	C	D	C	C	C	C	C	C	C	C	B	B	C	C	D
FW	守川 卓真	25	JPN	–	C	C	D	D	C	C	C	C	C	C	C	B	C	C	C	C
FW	盛川 孝志	18	JPN	–	C	C	C	D	C	C	C	C	C	E	C	B	C	C	D	C
FW	若居 进	25	JPN	–	C	C	C	C	D	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C
FW	柄尻 紫郎	17	JPN	–	C	C	D	D	C	C	C	C	C	D	D	B	C	C	C	D
FW	松井 宪志郎	18	JPN	–	C	C	D	D	C	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	D
FW	安陪 长政	24	JPN	–	C	D	D	D	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
FW	猪上真	25	JPN	–	C	C	C	D	C	C	C	C	C	D	D	C	C	C	C	D
FW	丘野 圭	23	JPN	–	C	D	C	C	C	C	C	C	C	D	D	B	C	C	D	D
FW	谷口 雄大	18	JPN	–	C	C	D	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
FW	久筱 武夫	20	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	D
FW	武本 晴喜	19	JPN	–	C	B	C	C	C	C	B	B	C	D	C	B	C	C	C	B
FW	色出 章人	21	JPN	–	C	C	D	C	C	C	B	B	C	C	B	B	C	B	C	C
FW	阵野 真誉	23	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	B	D	C	C	C
FW	尾泽 秋夫	26	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	D	C	C	C
FW	小崎 武藏	18	JPN	–	C	C	D	C	C	C	C	C	D	D	C	B	C	B	C	C
FW	升田 铁雄	37	JPN	–	C	C	C	D	C	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	C
FW	金泽 彰	22	JPN	–	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	C	B	C	C	C	C
FW	冈崎 正吾	18	JPN	–	C	C	D	D	D	C	C	C	C	D	C	C	C	C	C	D
FW	田奈多 浩司	21	JPN	–	C	C	D	D	D	C	C	C	C	D	D	C	C	D	D	C
FW	新木 彰	19	JPN	–	D	D	D	D	C	C	C	D	C	E	C	B	C	C	D	D
FW	卫尻 保	18	JPN	–	C	C	D	D	C	C	C	C	D	D	C	C	C	C	D	D
FW	宫本 晶	17	JPN	–	C	C	D	D	C	C	C	D	C	D	D	B	C	C	C	D
FW	高田 家康	20	JPN	–	C	D	D	D	D	C	C	C	D	D	D	C	C	C	D	D
FW	山本 雅人	19	JPN	–	C	C	D	D	D	C	C	D	C	D	D	B	C	C	D	D

架空监督教练资料

名前	国籍	レベル	契约金	个人技	位置	战术	阵型	练习赛	公式战
バチスタ	ARG	S	3亿	S	B	B	A	C	S
バシール	ARG	S	2亿 2900万	S	A	C	C	B	S
カルロス	BRA	S	2千 950万	S	B	S	A	B	A
ロベルト	BRA	S	2亿 9000万	S	S	B	B	S	B
ペレサ	COL	S	2亿 9500万	A	B	A	A	S	C
ウィルソン	ENG	S	3亿 1000万	A	S	A	A	B	B
ジェイブナー	GER	S	3亿 2000万	B	S	A	S	A	B
デュ・グラーフ	HOL	S	3亿 3000万	A	A	A	A	A	A
ジャン	ITA	S	3亿 1500万	A	S	B	S	B	B
サバス	ARG	A	1亿 9000万	A	B	B	C	A	B
ロドリゲス	ARG	A	2亿	A	A	C	C	C	A
アーターソン	BER	A	2亿 1300万	B	B	A	C	B	B
ゴメス	BRA	A	1亿 9000万	S	C	C	C	B	A
ブラン	BRA	A	2亿	A	B	A	B	C	B
ゴルゴバ	COL	A	2亿 3000万	A	B	A	A	B	C
クリストフ	FRN	A	2亿 300万	B	B	S	B	C	B
パオロ	ITA	A	2亿 1000万	B	C	A	A	B	B
岩下 刚	JPN	A	2480万	S	S	C	B	C	C
水谷 信	JPN	A	2500万	B	A	A	S	C	B
高桥 努	JPN	A	2亿 4500万	S	C	B	B	C	A
服部 隆太郎	JPN	A	2亿 5200万	A	B	C	C	A	B
フェレケ	NIG	A	1亿 9000万	S	C	C	A	C	B
ブルゴス	PAR	A	1亿 8500万	A	B	B	C	A	B
コルレコ	POL	A	2亿 1000万	A	A	C	C	B	A
ポドロスキー	ROS	A	2亿 1300万	B	C	A	B	C	A
キエカ	SAF	A	2亿 1000万	C	A	A	A	C	B
フリオ	URU	A	1亿 7000万	A	B	B	C	A	B
シメネン	ARG	B	1亿 9500万	S	C	A	B	D	B
リカルド	BRA	B	1930万	C	C	S	S	C	B
ミカコフ	BUR	B	1亿 8900万	C	C	A	A	C	C
サドラック	CAM	B	1亿 4500万	C	B	A	B	C	B
アビゲイル	CAM	B	1亿 5000万	A	C	C	C	C	B
アルディルス	COL	B	1亿 9500万	A	A	C	C	B	C
ブラウン	ENG	B	2亿 900万	B	B	S	B	B	C
ヘンゲル	GER	B	1亿 8000万	C	A	B	B	C	B
大场 金次	JPN	B	2亿 300万	C	C	S	S	C	B
高藤 修一	JPN	B	2亿 500万	B	D	A	A	B	B
川上 圭三	JPN	B	2150万	A	C	C	B	B	B
松浦 健	JPN	B	1亿 9000万	C	S	A	B	D	B
坂井 真央	JPN	B	1亿 9800万	A	D	D	A	S	C
佐藤 九	JPN	B	1亿 9500万	A	B	C	C	D	A
真田 宏一	JPN	B	2亿 1000万	A	C	C	C	B	A
冈田 强	JPN	B	2亿 800万	C	C	S	S	C	C
松田 安太郎	JPN	B	2亿	C	S	A	A	C	B

名前	国籍	レベル	契约金	个人技	位置	战术	阵型	练习赛	公式战
河本 谷茂	JPN	B	2亿 1000万	C	A	A	A	C	B
鈴木 启二	JPN	B	2亿 1100万	C	B	A	C	B	C
ジヨミンワン	KOR	B	1亿 6600万	C	B	B	B	C	B
サントス	MEX	B	1亿 8000万	A	D	D	A	S	C
デサレグネ	NIG	B	1亿 4500万	A	D	C	A	C	S
バック	NOR	B	1亿 8000万	B	B	B	B	C	C
モレイラ	PAR	B	1亿 4500万	S	C	A	B	D	B
ゲリエ	SAF	B	1亿 6000万	C	B	B	B	C	B
フェレイル	SPN	B	1亿 7700万	B	D	C	A	D	C
サラム	SUD	B	1亿 4000万	C	A	A	A	C	B
プラッツ	SWI	B	1亿 7700万	C	C	C	S	B	C
レグオリ	URU	B	1亿 7400万	S	C	A	B	D	B
ドサビッチ	YUG	B	1亿 8900万	B	C	S	D	A	B
マラニウコバ	CHE	C	1亿 4600万	C	C	B	S	C	C
ボイラン	EGY	C	1亿 5000万	C	B	B	B	C	B
ベノワート	FRN	C	1亿 6600万	B	D	A	C	B	C
ラルフ	GER	C	1亿 5800万	B	B	B	B	C	B
ザクリア	IRQ	C	1亿 2100万	D	B	B	C	C	B
リカルド	ITA	C	1亿 7600万	B	C	B	B	C	B
西田 明	JPN	C	1亿 7500万	D	B	B	B	B	C
仓田 正字	JPN	C	1亿 7500万	C	B	B	C	C	C
前川 伸也	JPN	C	1亿 7700万	B	C	C	C	C	C
木村 贵史	JPN	C	1亿 7800万	C	B	C	C	B	D
和田 明	JPN	C	1亿 7900万	C	B	B	C	B	C
清水 孝治	JPN	C	1亿 8000万	S	C	C	C	D	B
植田 重治	JPN	C	1亿 8100万	C	C	C	C	C	B
高野 薰	JPN	C	1亿 8100万	B	C	C	C	C	B
羔 蹴	JPN	C	1亿 8200万	C	C	A	A	C	C
金田 正俊	JPN	C	1亿 8200万	A	D	C	C	C	C
奥田 荣一	JPN	C	1亿 8300万	C	B	B	B	D	D
キフタクソン	KOR	C	1亿 5000万	B	C	C	C	C	B
ペラレス	MEX	C	1亿 5200万	B	C	C	C	C	B
イブラハム	NIG	C	1亿 5300万	B	D	C	B	C	B
レイト	POG	C	1亿 6700万	A	C	D	A	D	B
ネデフスキー	RUM	C	1亿 4600万	B	C	C	B	C	C
エミリオ	SPN	C	1亿 4600万	B	C	D	D	A	A
オファワド	UAE	C	1亿 4600万	B	C	C	C	C	A
ペリコフ	BUR	D	9200万	C	C	C	C	D	D
ハンセン	DEN	D	9500万	C	C	C	C	D	C
サレルム	EGY	D	1亿 100万	D	C	B	C	D	D
ゲイリー	ENG	D	1亿 1200万	D	D	C	B	C	C
トマ	FRN	D	1亿 500万	C	C	D	C	D	C
ヴェンケ	GER	D	1亿 1200万	D	D	A	A	D	C
アルバフア	IRN	D	1亿 700万	D	C	B	C	D	D

名前	国籍	レベル	契约金	个人技	位置	战术	阵型	练习赛	公式战
マナル	IRQ	D	1亿 3900万	C	C	C	C	D	D
川田 伸也	JPN	D	1亿 2130万	D	C	C	D	C	C
大高 求	JPN	D	1亿 2200万	C	D	C	C	C	D
伊藤 勇气	JPN	D	1亿 2500万	D	C	C	C	C	C
齐藤 道夫	JPN	D	1亿 1800万	C	D	D	D	C	C
高田 元气	JPN	D	1亿 1000万	B	C	D	D	C	D
三上 拓也	JPN	D	1亿 2030万	C	D	D	C	D	C
长屿 晋	JPN	D	1亿 2100万	D	D	C	C	D	C
新谷 准	JPN	D	1亿 1150万	C	C	C	C	C	C
须藤 晴彦	JPN	D	1亿 2300万	C	D	C	D	E	C
北川 正雄	JPN	D	1亿 2400万	C	C	C	C	C	D
エブルスキー	POL	D	1亿 200万	C	C	C	C	C	C
オサマ	SUD	D	9000万	B	C	D	D	D	C
ダルバーリン	SWE	D	9100万	D	C	C	C	D	B
マケロビッチ	YUG	D	9500万	C	D	D	C	C	C
ジュール	DEN	E	4400万	C	C	D	C	D	C
オットー	HOL	E	4400万	D	C	C	D	C	D
アリ	IRN	E	4400万	D	C	C	C	D	D
ジーノ	ITA	E	4400万	D	C	D	C	D	D
石崎 彻	JPN	E	6800万	C	D	C	D	D	D
渡 哲夫	JPN	E	6950万	C	D	E	D	D	C
河井 孝治	JPN	E	5000万	D	D	D	D	D	D
有动 太一	JPN	E	6000万	D	C	D	C	E	D
工藤 淳一	JPN	E	6100万	C	E	E	E	C	C
长田 清	JPN	E	5700万	C	D	D	C	D	D
新井 繁好	JPN	E	5500万	D	D	E	D	C	C
タン　サソン	KOR	E	4300万	C	D	D	D	E	D
マッケン	NOR	E	4400万	D	C	C	D	D	C
ノロンパ	POG	E	4400万	D	C	C	C	D	D
サンチェス	SPN	E	4400万	C	D	C	D	D	D
アンダーソン	SWE	E	4400万	D	C	C	C	D	D
エイデン	SWI	E	4400万	D	C	D	C	C	C
ベーダー	BER	E	2600万	E	D	E	E	D	C
ズデント	CHE	E	2600万	C	E	E	E	D	D
スルトン	ENG	E	2400万	D	E	D	E	C	D
增田 纪久男	JPN	E	2850万	E	D	D	D	E	C
新道 熊雄	JPN	E	2900万	C	E	E	E	D	D
原田 佑次	JPN	E	3000万	C	D	D	E	E	E
海道 千治	JPN	E	3050万	D	D	D	D	D	D
佐藤 辉彦	JPN	E	3200万	C	E	E	E	E	C
岩崎 孝一	JPN	E	3300万	D	D	D	D	D	D
柏原 武	JPN	E	2700万	E	E	E	E	E	C
クレンビッチ	ROS	E	2500万	D	E	C	E	E	C
ムワカリンバ	SAF	E	2050万	C	E	D	D	D	D
アルシナイ	SUD	E	2050万	C	E	D	D	E	C
フセイン	UAE	E	2050万	C	E	D	D	D	D

架空球探资料

名前	国籍	レベル	契约金	新F	新M	新D	新G	新C	国F	国M	国D	国G	国C	海F	海M	海D	海G	海C
ディアス	ARG	S	4亿 7400万	A	S	A	B	B	A	S	A	B	B	S	S	S	S	S
アルギーレ	ARG	S	4亿 8400万	S	A	B	B	B	S	A	B	B	B	S	S	S	S	S
ウーゴ	ARG	S	4亿 8400万	S	A	B	B	B	S	A	B	B	B	S	S	S	S	S
ホセ	BRA	S	4亿 9900万	S	A	B	B	B	S	A	B	B	B	S	S	S	S	S
ロナルド	BRA	S	4亿 9900万	S	A	B	B	B	S	A	B	B	B	S	S	S	S	S
ジャクソン	ENG	S	4亿 6900万	S	A	B	B	B	S	A	B	B	B	S	S	S	S	S
ミッシェル	FRN	S	4亿 9500万	B	B	A	S	A	B	B	A	S	B	A	S	S	S	S
ヴエンケル	GER	S	4亿 5700万	B	A	S	A	B	B	A	S	A	B	S	S	S	S	S
ゲルハルト	GER	S	4亿 4700万	B	A	S	A	B	B	A	S	A	B	S	S	S	S	S
ヤーゲ	HOL	S	4亿 6600万	B	B	B	B	S	B	B	B	B	S	S	S	S	S	S
ピエール	ITA	S	4亿 8900万	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	S	S	S	S	S
パスコ	ITA	S	4亿 8000万	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	S	S	S	S	S
アギーレ	ARG	A	2亿 4000万	B	A	B	C	C	B	A	B	C	C	S	S	S	A	A
レリハーマン	BER	A	2亿 3800万	C	B	A	B	C	C	B	A	B	C	A	S	S	S	A
ジアズ	BRA	A	2亿 1600万	A	B	C	C	C	A	B	C	C	C	S	S	A	A	A
エジーニョ	BRA	A	2亿 1600万	A	B	C	C	C	A	B	C	C	C	S	S	A	A	A
ボイチョフ	BUR	A	2亿 2900万	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	A	A	A	A	A
アレモエフ	CAM	A	2亿 3900万	C	C	C	C	A	C	C	C	C	A	A	A	A	A	S
マルコバ	CHE	A	2亿 3700万	A	B	C	C	C	A	B	C	C	C	S	S	A	A	A
レイトール	COL	A	2亿 3500万	A	B	C	C	C	A	B	C	C	C	S	S	A	A	A
ラング	DEN	A	2亿 1400万	A	B	C	C	C	A	B	C	C	C	S	S	A	A	A
ベーリー	ENG	A	2亿 4600万	A	B	C	C	C	A	B	C	C	C	S	S	A	A	A
サミュエール	FRN	A	2亿 3900万	C	C	C	B	C	C	C	B	A	C	B	A	S	S	A
ハインツ	GER	A	2亿 3000万	C	B	A	B	C	C	B	A	B	C	A	S	S	S	A
メーラー	GER	A	2亿 2000万	C	B	A	B	C	C	B	A	B	C	A	S	S	S	A
リトネン	HOL	A	2亿 4100万	C	C	C	C	A	C	C	C	C	A	A	A	A	A	S
フランコ	ITA	A	2亿 5000万	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	A	A	A	A	A
ビーン	ITA	A	2亿 4000万	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	A	A	A	A	A
阿部 聪	JPN	A	2亿 2300万	S	B	C	C	C	S	C	C	C	C	A	C	D	D	D
亀山 孝司	JPN	A	2亿 4100万	B	S	B	C	C	C	S	C	C	C	C	A	C	D	D
光冈 晃	JPN	A	2亿 3500万	C	B	S	B	C	C	C	S	C	C	D	C	A	C	D
井上 大	JPN	A	2亿 2300万	C	C	B	S	C	C	C	C	S	C	D	C	C	A	D
冈山 刚	JPN	A	2亿 5000万	B	B	B	B	S	C	C	C	C	S	C	C	C	C	A
清水 诚	JPN	A	2亿 2700万	S	S	S	S	S	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B
宇野 润	JPN	A	2亿 2800万	S	C	C	D	D	S	A	B	C	C	A	C	D	D	D
田代 邦江	JPN	A	2亿 1600万	C	S	C	C	C	A	S	A	B	C	C	A	C	D	D
长濑 充	JPN	A	2亿 4700万	C	C	S	C	C	B	A	S	A	C	D	C	A	C	D
山形 明	JPN	A	2亿 1100万	C	C	C	S	C	C	B	A	S	C	D	C	C	A	D
藤堂 真	JPN	A	2亿 3000万	C	C	C	C	S	B	B	B	B	S	C	C	C	C	A
饭冢 稔	JPN	A	2亿 4600万	A	A	A	A	A	S	S	S	S	S	B	B	B	B	B
藤川 真彦	JPN	A	2亿 2500万	S	C	C	D	D	S	C	C	C	C	S	B	C	C	C
近藤 俊彦	JPN	A	2亿 2900万	C	S	C	C	C	C	S	C	C	C	B	S	B	C	C
野口 充	JPN	A	2亿 1200万	C	C	S	C	C	C	C	S	C	C	C	B	S	B	C
赤木 广一	JPN	A	2亿 2900万	C	C	C	S	C	C	C	C	S	C	C	C	B	S	C

名前	国籍	レベル	契约金	新F	新M	新D	新G	新C	国F	国M	国D	国G	国C	海F	海M	海D	海G	海C
三田 纯一	JPN	A	2亿 2700万	C	C	C	C	S	C	C	C	C	S	B	B	B	B	S
金村 阳一	JPN	A	2亿 2700万	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	S	S	S	S	S
ピミハエルビッチ	YUG	A	2亿 3000万	C	B	A	B	C	C	B	A	B	C	S	S	A	S	A
カルロス	SPN	A	2亿 4100万	C	C	C	C	A	C	C	C	C	A	A	A	A	A	S
品田 健吉	JPN	B	1亿 9400万	S	C	C	D	D	A	C	D	D	D	B	D	E	E	E
赤森 顺	JPN	B	1亿 7900万	C	S	C	C	D	C	A	C	D	D	D	B	D	E	E
花田 一文	JPN	B	1亿 8600万	C	C	S	C	D	D	C	A	C	D	E	D	B	D	E
坂本 流圣	JPN	B	1亿 8600万	D	C	C	S	D	D	D	C	A	D	E	D	D	B	E
细田 太	JPN	B	1亿 8900万	C	C	C	C	S	C	C	C	C	A	D	D	D	D	B
前田 正也	JPN	B	1亿 7000万	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	C	C	C	C	C
冲 武	JPN	B	1亿 7800万	A	D	E	E	E	S	B	C	C	D	B	D	E	E	E
大竹 丰	JPN	B	1亿 8200万	C	A	C	D	D	B	S	B	C	D	D	B	D	E	E
泽田 健吾	JPN	B	1亿 7500万	D	C	A	C	D	C	B	S	B	D	E	D	B	D	E
堂本 未来	JPN	B	1亿 9400万	D	D	C	A	D	C	C	B	S	D	E	D	D	B	E
ジョン 大田	JPN	B	1亿 9300万	C	C	C	C	A	C	C	C	C	S	D	D	D	D	B
サム 菊地	JPN	B	1亿 7300万	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	C	C	C	C	C
中本 忠志	JPN	B	1亿 9300万	A	C	D	E	E	A	C	D	D	D	A	C	C	D	D
稻垣 大悟	JPN	B	1亿 7000万	D	B	D	E	E	D	B	D	E	E	C	B	C	D	E
明津 壬	JPN	B	1亿 9800万	D	C	A	C	D	D	C	A	C	D	C	C	A	C	D
秋山 敦	JPN	B	1亿 9800万	D	D	C	A	D	D	D	C	A	D	D	C	C	A	D
内田 金次	JPN	B	1亿 9300万	C	C	C	C	A	C	C	C	C	A	C	C	C	C	A
江头 三五	JPN	B	1亿 9600万	C	C	C	C	C	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A
冈岛 佑次	JPN	C	1亿 4800万	S	C	D	E	E	B	D	E	E	E	C	E	E	E	E
里中 雄二	JPN	C	1亿 1600万	C	S	C	D	E	D	B	D	E	E	E	C	E	E	E
三田村 邦宏	JPN	C	1亿 1600万	D	C	S	C	E	E	D	B	D	E	E	E	C	E	E
安居 道夫	JPN	C	1亿 1500万	E	D	C	S	E	E	E	D	B	E	E	E	E	C	E
玉川 光	JPN	C	1亿 4000万	C	C	C	C	S	D	D	D	D	B	E	E	E	E	C
神谷 康	JPN	C	1亿 4300万	B	B	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
竹下 博正	JPN	C	1亿 1800万	B	E	E	E	E	S	C	C	D	E	C	E	E	E	E
金广 纯一	JPN	C	1亿 3500万	D	B	D	E	E	C	S	C	C	E	E	C	E	E	E
足立 诚	JPN	C	1亿 2800万	E	D	B	D	E	C	C	S	C	E	E	E	C	E	E
若井 伸介	JPN	C	2亿 3600万	E	E	D	B	E	D	C	C	S	E	E	E	E	C	E
西田 胜	JPN	C	1亿 4500万	D	D	D	D	B	C	C	C	C	A	E	E	E	E	C
石打 幸男	JPN	C	1亿 1500万	C	C	C	C	C	B	B	B	B	B	C	C	C	C	C
里田 良夫	JPN	C	1亿 3100万	B	D	D	D	D	B	D	D	D	D	B	C	D	D	D
堀下 源次	JPN	C	1亿 2600万	D	B	D	D	D	D	B	D	D	D	C	B	D	D	D
山田 进	JPN	C	1亿 3500万	E	D	B	D	E	E	D	B	D	E	D	C	B	C	E
村西 太地	JPN	C	1亿 4900万	E	E	D	B	E	E	E	D	B	E	E	D	C	B	E
相川 聪	JPN	C	1亿 4100万	D	D	D	D	B	D	D	D	D	B	C	C	C	C	B
笠井 武	JPN	C	1亿 3300万	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	B	B	B	B
冈光 佑次	JPN	C	1亿 3500万	S	C	D	E	E	B	D	E	E	E	C	E	E	E	E
烟中 荣三	JPN	C	1亿 4100万	C	S	C	D	E	D	B	D	E	E	E	C	E	E	E
三浦 伸介	JPN	C	1亿 1400万	D	C	S	C	E	E	D	B	D	E	E	E	C	E	E
安田 浩	JPN	C	1亿 4900万	E	D	C	S	E	E	E	D	B	E	E	E	E	C	E

名前	国籍	レベル	契约金	新 F	新 M	新 D	新 G	新 C	国 F	国 M	国 D	国 G	国 C	海 F	海 M	海 D	海 G	海 C
玉村 光治	JPN	C	1亿 4900万	C	C	C	C	S	D	D	D	D	B	E	E	E	E	C
上村 博康	JPN	C	1亿 4500万	B	B	B	B	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
竹下 博正	JPN	C	1亿 2400万	B	E	E	E	E	S	C	C	D	E	C	E	E	E	E
金子纯一	JPN	C	1亿 5000万	D	B	D	E	E	C	S	C	C	E	E	C	E	E	E
须藤 雅浩	JPN	C	1亿 2100万	E	D	B	D	E	C	C	S	C	E	E	E	C	E	E
若山 浩二	JPN	C	1亿 3200万	E	E	D	B	E	D	C	C	S	E	E	E	E	C	E
桃田 学	JPN	C	1亿 2000万	D	D	D	D	B	C	C	C	C	A	E	E	E	E	C
石原 和幸	JPN	C	1亿 4900万	C	C	C	C	C	B	B	B	B	B	C	C	C	C	C
向田 真	JPN	C	1亿 4800万	B	D	D	D	D	B	D	D	D	D	B	C	D	D	D
堀田 健儿	JPN	C	1亿 1800万	D	B	D	D	D	D	B	D	D	D	C	B	D	D	D
山口 浩	JPN	C	1亿 3300万	E	D	B	D	E	E	D	B	D	E	D	C	B	C	E
中西 宏次	JPN	C	1亿 1100万	E	E	D	B	E	E	E	D	B	E	E	D	C	B	E
相场 和义	JPN	C	1亿 1500万	D	D	D	D	B	D	D	D	D	B	C	C	C	C	B
笠井 武	JPN	C	1亿 2900万	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	B	B	B	B
ナジム	KAT	C	1亿 2900万	D	C	C	C	D	D	C	C	C	D	C	B	A	B	C
ユー タイヨン	KOR	C	1亿 3400万	D	C	C	C	D	D	C	C	C	D	C	B	A	B	C
アルアゼル	KUE	C	1亿 2300万	C	C	C	D	D	C	C	C	D	D	B	A	B	C	C
サパタ	MEX	C	1亿 2800万	D	C	C	C	D	D	C	C	C	D	C	B	A	B	C
マゼム	MOR	C	1亿 1500万	C	C	D	D	D	C	C	D	D	D	A	B	C	C	C
ハミフエレケ	NIG	C	1亿 4200万	D	D	D	C	D	D	D	C	C	D	C	C	B	A	C
ソン ユング	NKO	C	1亿 2800万	D	D	D	D	C	D	D	D	D	C	C	C	C	C	A
イザクスタッド	NOR	C	1亿 4000万	C	C	C	D	D	C	C	C	D	D	B	A	B	C	C
レトーアニ	PAR	C	1亿 4500万	D	D	D	C	D	D	D	C	C	D	C	C	B	A	C
アレンティノ	POG	C	1亿 5000万	D	D	D	D	C	D	D	D	D	C	C	C	C	C	A
ニジンスキー	POL	C	1亿 2400万	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	C	C	C	C	C
ソロフスカヤ	ROS	C	1亿 3900万	D	C	C	C	D	D	C	C	C	D	C	B	A	B	C
コルラト	RUM	C	1亿 2600万	C	C	D	D	D	C	C	D	D	D	A	B	C	C	C
サムイ	SAF	C	1亿 1700万	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	C	C	C	C	C
サバト	SPN	C	1亿 2700万	C	C	C	D	D	C	C	C	D	D	B	A	B	C	C
マハブ	SUD	C	1亿 3900万	C	C	C	D	D	C	C	C	D	D	B	A	B	C	C
サムエルソン	SWE	C	1亿 3900万	C	C	D	D	D	C	C	D	D	D	A	B	C	C	C
ハイデンリング	SWI	C	1亿 3600万	D	D	D	C	D	D	D	C	C	D	A	C	B	C	C
ラーシッド	TAI	C	1亿 1200万	C	C	D	D	D	C	C	D	D	D	A	B	C	C	C
ドノソン	TIR	C	1亿 4400万	D	C	C	C	D	D	C	C	C	D	C	B	A	B	C
エルハーム	UAE	C	1亿 4800万	C	C	D	D	D	C	C	D	D	D	A	B	C	C	C
エスパエナ	URU	C	1亿 1700万	C	C	C	D	D	C	C	C	D	D	B	A	B	C	C
ハート	USA	C	1亿 3700万	C	C	D	D	D	C	C	D	D	D	A	B	C	C	C
サルバドール	UZU	C	1亿 1100万	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	C	C	C	C	C
レトロビッチ	YUG	C	1亿 1100万	D	D	D	D	C	D	D	D	D	C	C	A	C	C	A
ゲナボブ	ZAN	C	1亿 4100万	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	C	C	C	C	C
アンダーゾン	SWE	C	1亿 3900万	C	C	D	D	D	C	C	D	D	D	C	A	C	C	B
スン レミン	CHA	D	9000万	D	D	D	E	E	D	C	D	E	E	C	B	C	C	C
モンタキム	CHU	D	9600万	E	E	E	E	C	E	E	E	E	C	C	C	C	C	B
マレック	EGY	D	9500万	C	D	E	E	E	C	D	E	E	E	B	C	C	C	C

名前	国籍	レベル	契约金	新 F	新 M	新 D	新 G	新 C	国 F	国 M	国 D	国 G	国 C	海 F	海 M	海 D	海 G	海 C
トマシアス	GAN	D	8100万	C	D	E	E	E	C	D	E	E	E	B	C	C	C	C
マクアリ	IRN	D	9900万	E	E	E	D	E	E	E	D	C	E	D	C	C	B	C
マバール	IRQ	D	7300万	E	E	E	E	C	E	E	E	E	C	C	C	C	C	B
藤田 丰	JPN	D	8300万	A	D	E	E	E	C	E	E	E	E	C	E	E	E	E
岩田 正	JPN	D	7800万	D	A	D	E	E	E	C	E	E	E	E	C	E	E	E
松下 彻	JPN	D	9300万	E	D	A	D	E	E	E	C	E	E	E	E	C	E	E
黑田 洋介	JPN	D	9100万	E	E	D	A	E	E	E	E	C	E	E	E	E	C	E
高原 和男	JPN	D	9300万	D	D	D	D	A	E	E	E	E	C	E	E	E	E	C
黑井 隆	JPN	D	7900万	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D	D	D	D
松原 次郎	JPN	D	1亿	C	E	E	E	E	A	C	D	E	E	C	E	E	E	E
定冈 哲也	JPN	D	1亿	E	C	E	E	E	C	S	C	D	E	E	C	E	E	E
三桥 荣一	JPN	D	1亿	E	E	C	E	E	D	C	A	C	E	E	E	C	E	E
吉河 孝	JPN	D	8000万	E	E	E	C	E	E	D	C	A	E	E	E	E	C	E
高水 武男	JPN	D	8800万	E	E	E	E	C	D	D	D	D	B	E	E	E	E	C
野村 靖	JPN	D	9700万	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D	D	D	D
藤本 明彦	JPN	D	1亿	C	E	E	E	E	C	E	E	E	E	C	D	E	E	E
松井 明	JPN	D	8200万	E	C	E	E	E	E	C	E	E	E	D	C	E	E	E
松平 拓也	JPN	D	9200万	E	E	C	E	E	E	E	C	E	E	E	D	C	D	E
片冈 荣介	JPN	D	8100万	E	E	E	C	E	E	E	E	C	E	E	E	D	C	E
渡 哲平	JPN	D	7400万	D	D	D	D	B	D	D	D	D	B	C	C	C	C	B
石桥 诚二	JPN	D	7700万	D	D	D	D	D	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
藤下 裕一	JPN	D	9700万	A	D	E	E	E	C	E	E	E	E	C	E	E	E	E
岩城 正树	JPN	D	8100万	D	A	D	E	E	E	C	E	E	E	E	C	E	E	E
加藤 彻	JPN	D	9300万	E	D	A	D	E	E	E	C	E	E	E	E	C	E	E
三田 洋	JPN	D	7800万	E	E	D	A	E	E	E	E	C	E	E	E	E	C	E
安原 满	JPN	D	8900万	D	D	D	D	A	E	E	E	E	C	E	E	E	E	C
黑濑 隆一	JPN	D	9400万	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D	D	D	D
肋原 泉	JPN	D	9900万	C	E	E	E	E	A	C	D	E	E	C	E	E	E	E
松冈 修	JPN	D	8000万	E	C	E	E	E	C	S	C	D	E	E	C	E	E	E
高桥 弘一	JPN	D	9200万	E	E	C	E	E	D	C	A	C	E	E	E	C	E	E
吉田 信也	JPN	D	8200万	E	E	E	C	E	E	D	C	A	E	E	E	E	C	E
高野 光一	JPN	D	9400万	E	E	E	E	C	D	D	D	D	B	E	E	E	E	C
野村 靖	JPN	D	7900万	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D	D	D	D	D
藤木 由纪彦	JPN	D	8600万	C	E	E	E	E	C	E	E	E	E	C	D	E	E	E
松尾 进	JPN	D	7600万	E	C	E	E	E	E	C	E	E	E	D	C	E	E	E
松本 高广	JPN	D	8400万	E	E	C	E	E	E	E	C	E	E	E	D	C	D	E
片野 拓也	JPN	D	9400万	E	E	E	C	E	E	E	E	C	E	E	E	D	C	E
渡边 和彦	JPN	D	8600万	D	D	D	D	B	D	D	D	D	B	C	C	C	C	B
石渡 宽	JPN	D	9000万	D	D	D	D	D	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
アシティ	KAT	D	8400万	C	D	E	E	E	C	D	E	E	E	B	C	C	C	C
キム タワン	KOR	D	8300万	E	D	C	D	E	E	D	C	D	E	C	C	B	C	C
ジャーシッド	KUE	D	9000万	C	D	E	E	E	C	D	E	E	E	B	C	C	C	C
ルトリィー	MOR	D	7300万	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	C	C	C	C	C
シム サンピル	NKO	D	9600万	E	D	C	D	E	E	D	C	D	E	C	C	B	C	C

BLUE BREAKER ブルーブレイカー

～剣よりも微笑みを～

蓝色破坏者

完全流程攻略

机种:SS　厂商:HUMAN　类型:RPG　媒体:CD－ROM

责编:FOX



アーシャ ASHA



与主角是青梅竹马的好朋友在游戏开始就已登场，并且在冒险途中的特殊事件也很多，是当之无愧的女主角。



カルミー KARMI



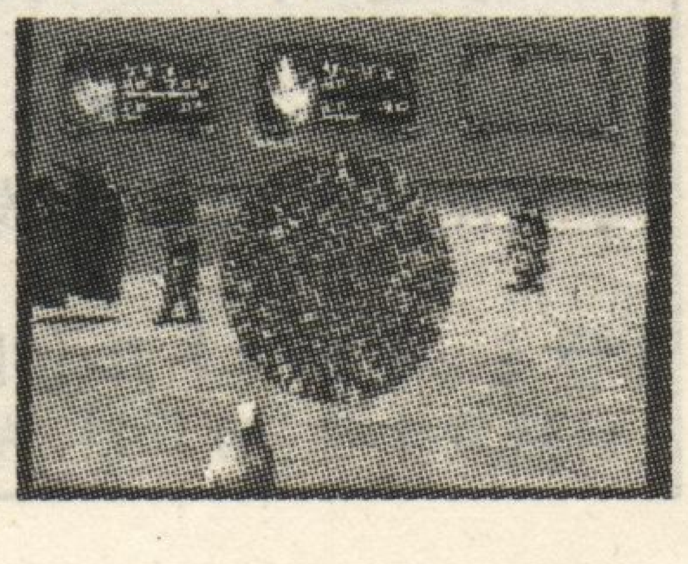
她在游戏中的固有事件非常的少，然而却知道名剑冻牙的秘密。



サージュ SARGE



在游戏中的特殊事件很多，是个专门研究咒术的少女。



流程攻略

[游戏开始]
[自然发生日：－－－/发生期间：1日间/同时进行：不可]

[アーシャ出会～旅立]
[自然发生日：－－－/发生期间：1日间/同时进行：不可]

[封印的洞窟]
[自然发生日：－－－/发生期间：1日间/同时进行：不可]

[洞窟～ワーラへ的道]
[自然发生日：－－－/发生期间：1日间/同时进行：不可]

[花的国ラーワ]
[自然发生日：－－－/发生期间：1日间/同时进行：不可]

[冒险者ギルド]
[自然发生日：－－－/发生期间：1日间/同时进行：不可]

[封印的遗迹(封印开封后)]
[自然发生日：－－－/发生期间：15日间/同时进行：可]

[神殿访问]
[自然发生日：－－－/发生期间：15日间/同时进行：可]

[四天王マジックマスター登场]
[自然发生日：－－－/发生期间：－－－/同时进行：可]

[佣兵的国ハイード]
[自然发生日：－－－/发生期间：－－－/同时进行：可]

[カルミー登场]
[自然发生日：－－－/发生期间：70日间/同时进行：可]

[遗迹的国ルーイン]
[自然发生日：－－－/发生期间：－－－/同时进行：可]

[サージユ登场]
[自然发生日：－－－/发生期间：70日间/同时进行：可]

ターナ TURNER



精灵族的少女，善长使用弓箭。并且会使用精灵族特有的治疗魔法。



ナルターNARUTA



谜一样的美少女，似乎在游戏中起到非常关键的作用。



ハミュンHAMMUNE



在心灵上还是个小孩子，但却拥有世无双的魔法力量。



マヤ MAYA



在游戏中出场较晚，其实力也很一般，但却有着非常可爱的一面，是一位善良的少女。



ヤーム YARM



是个贪财的女盗贼，经常受到暗杀者的阻击。



[冰的山]
[自然发生日：－－－/发生期间：－－－/同时进行：可]

[妖精的国アイリー]
[自然发生日：－－－/发生期间：－－－/同时进行：可]

[魔法王国マグ]
[自然发生日：－－－/发生期间：－－－/同时进行：可]

[流行病]
[自然发生日：20日目/发生期间：9日间/同时进行：不可]

[ターナ登场]
[自然发生日：20日目/发生期间：9日间/同时进行：不可]

[大树的实购入]
[自然发生日：20日目/发生期间：9日间/同时进行：不可]

[流行病イベントクリア]
[自然发生日：－－－/发生期间：5日间/同时进行：不可]

[机会王国シンマ]
[自然发生日：－－－/发生期间：－－－/同时进行：可]

[ルカーノ火山喷火的征兆]
[自然发生日：－－－/发生期间：－－－/同时进行：可]

[水的国レクター]
[自然发生日：－－－/发生期间：－－－/同时进行：可]

[イナル出会]
[自然发生日：－－－/发生期间：－－－/同时进行：可]

[死神的洞窟]
[自然发生日：30日目/发生期间：9日间/同时进行：不可]

[ナルタ一登场]
[自然发生日：30日目/发生期间：9日间/同时进行：不可]

[军事国家トール]
[自然发生日：－－－/发生期间：－－－/同时进行：可]

[盗贼的国シバ]
[自然发生日：－－－/发生期间：－－－/同时进行：可]

[フロール的情报]
[自然发生日：28日目/发生期间：－－－/同时进行：可]

[フロールへ的道]
[自然发生日：－－－/发生期间：－－－/同时进行：可]

[ヤーム出会]
[自然发生日：1日目/发生期间：105日目/同时进行：可]

[ルカーノ火山喷火寸前]
[自然发生日：59日目/发生期间：14日间/同时进行：不可]

[ラミーユバトル(ルカーノ编)]
[自然发生日：59日目/发生期间：14日间/同时进行：不可]

[ルカーノ火山停止]
[自然发生日:59日目/发生期间:14日间/同时进行:不可]

[喷火イベント报酬受取]
[自然发生日:－－－/发生期间:5日间/同时进行:可]

[マヤ出会]
[自然发生日:1日目/发生期间:94日间/同时进行:可]

[アイリー的异变]
[自然发生日:42日目/发生期间:13日间/同时进行:不可]

[アイリーへ的道]
[自然发生日:42日目/发生期间:13日间/同时进行:不可]

[落下寸前]
[自然发生日:42日目/发生期间:13日间/同时进行:不可]

[大树寄生者]
[自然发生日:42日目/发生期间:13日间/同时进行:不可]

[ゴーレム格斗大会情报]
[自然发生日:77日目/发生期间:12日间/同时进行:不可]

[ゴーレム格斗大会]
[自然发生日:77日目/发生期间:12日间/同时进行:不可]

[四天王ソードマスター登场]
[自然发生日:－－－/发生期间:－－－/同时进行:可]

[材料发见]
[自然发生日:77日目/发生期间:12日间/同时进行:不可]

[ゴーレム制作]
[自然发生日:77日目/发生期间:12日间/同时进行:不可]

[ゴーレム格斗大会开始]
[自然发生日:77日目/发生期间:12日间/同时进行:不可]

[シャイン的危机]
[自然发生日:93日目/发生期间:13日间/同时进行:不可]

[シャイン神殿]
[自然发生日:93日目/发生期间:13日间/同时进行:不可]

[トール反乱]
[自然发生日:127日目/发生期间:12日间/同时进行:不可]

[反乱后トール]
[自然发生日:127日目/发生期间:12日间/同时进行:不可]

[中央突破]
[自然发生日:127日目/发生期间:12日间/同时进行:不可]

[秘密的抜道]
[自然发生日:127日目/发生期间:12日间/同时进行:不可]

[トール王]
[自然发生日:127日目/发生期间:12日间/同时进行:不可]

[シバ消滅]
[自然发生日:141日目/发生期间:15日间/同时进行:不可]

[シバ的情报]
[自然发生日:141日目/发生期间:15日间/同时进行:不可]

[プラズマゴーレム]
[自然发生日:141日目/发生期间:15日间/同时进行:不可]

[シンマ的危机]
[自然发生日:141日目/发生期间:15日间/同时进行:不可]

[ドラゴンロード的审判]
[自然发生日:141日目/发生期间:15日间/同时进行:不可]

[プラズマゴーレムと的战争]
[自然发生日:141日目/发生期间:15日间/同时进行:不可]

[ドラゴンロード的目觉]
[自然发生日:141日目/发生期间:15日间/同时进行:不可]

[冻牙碎けゐ]
[自然发生日:108日目/发生期间:16日间/同时进行:不可]

[名剑复活的手がかり]
[自然发生日:108日目/发生期间:－－－/同时进行:不可]

[炎的精灵イフリート]
[自然发生日:－－－/发生期间:16日间/同时进行:可]

[イフリート现る]
[自然发生日:－－－/发生期间:16日间/同时进行:不可]

[冰的精灵]
[自然发生日:108日目/发生期间:16日间/同时进行:不可]

[ソードマスター三度]
[自然发生日:108日目/发生期间:16日间/同时进行:不可]

[ディーザ登场]
[自然发生日:108日目/发生期间:16日间/同时进行:不可]

[对决ソードマスター]
[自然发生日:108日目/发生期间:16日间/同时进行:不可]

[名剑"鸣牙"让渡]
[自然发生日:161日目/发生期间:－－－/同时进行:可]

[魔法障壁的缓和]
[自然发生日:161日目/发生期间:24日间/同时进行:可]

[浮游王国フロール]
[自然发生日:161日目/发生期间:24日间/同时进行:不可]

[フロール的真实]
[自然发生日:161日目/发生期间:24日间/同时进行:不可]

[フロール的最后]
[自然发生日:161日目/发生期间:24日间/同时进行:不可]

[ワイズ的助言]
[自然发生日:－－－/发生期间:－－－/同时进行:不可]

[魂的指轮情报]
[自然发生日:－－－/发生期间:－－－/同时进行:不可]

[魂的指轮]
[自然发生日:－－－/发生期间:－－－/同时进行:不可]

[语る者その1]
[自然发生日:－－－/发生期间:－－－/同时进行:可]

[语る者その2]
[自然发生日:－－－/发生期间:－－－/同时进行:可]

[语る者その3]
[自然发生日:－－－/发生期间:－－－/同时进行:可]

[皇牙出现]
[自然发生日:－－－/发生期间:－－－/同时进行:可]

魔法学園 LUNAR!

魔法学园露娜

最快流程攻略

机种:SS　厂商:GAME ARTS
类型:RPG　媒体:CD－ROM

责编:FOX

第一章　海上的学园

自动对话	在海岸边艾莉与蕾娜对话
发生条件	进入小屋与安帝对话
自动对话	与安帝对话后他便离开了
发生条件	与小屋边身穿白色服装的学生对话
自动对话	塞尼亚登场
动画插入	魔法岛着陆
自动对话	拉奥登场,塞尼亚与同伴进入魔法岛
发生条件	通过魔法岛与阿基特海峡相连接的桥
自动对话	与拉奥进行对话
发生条件	到达村镇
自动对话	艾莉与蕾娜、塞尼亚之间的对话
发生条件	学园塔三层与斯帝尔学园长进行对话
自动对话	与斯帝尔学园长进行对话
发生条件	学园塔一层与艾玛先生对话
自动对话	与艾玛先生的对话
发生条件	向学园塔的出口移动
自动对话	与艾露拉进行对话
重要情节	分别在研究所、音乐室、道具店、药草店、道场与老师对话
情报收集	在学园塔一层与艾玛先生对话
情报收集	在格林岛与格林先生进行对话
魔法习得	艾莉学会火魔法
情报收集	学园塔一层与艾玛先生进行对话
发生条件	进入达迪斯的研究所
自动对话	与安帝的对话
情报收集	在达迪斯的研究所中与学生对话
发生条件	在阿基特海峡与安帝对话
自动对话	与安帝对话
重要情节	在阿基特洞穴中修行
发生条件	在阿基特洞穴中与达迪斯先生对话
自动对话	与达迪斯先生对话
发生条件	回到魔法岛
自动对话	魔法岛离岸
发生条件	进入达迪斯的研究所
自动对话	与达迪斯和安帝对话,成为达迪斯的弟子

第一章 END

第二章　魔女巴鲁亚

自动对话	学园塔前艾莉、蕾娜、塞尼亚对话
动画插入	魔女巴鲁亚登场
自动对话	对蕾娜、艾莉进行治疗
发生条件	学园塔一层与艾玛先生进行对话
自动对话	与艾玛先生对话,艾莉进行治疗
发生条件	在布伦的药草店与其对话
自动对话	与布伦对话后艾莉服下药草
情报收集	布伦的药草店与其对话
发生条件	达迪斯的研究所与其对话
动画插入	达迪斯对艾莉使用化妆魔法
魔法习得	在达迪斯先生的指导下艾莉习得魔法
自动对话	与安帝对话
情报收集	在拉鲁夫的图书馆与拉鲁夫对话
情报收集	布伦的药草店与学生对话
重要情节	进入海岸之村
发生条件	海岸之村中与布伦对话
自动对话	突然敌人出现

重要情节	与敌人进行战斗
自动对话	与布伦先生对话
发生条件	移动到拉鲁夫图书馆的二层
自动对话	与拉鲁夫和魔女巴鲁亚进行对话
发生条件	离开拉鲁夫的图书馆
自动对话	与魔女巴鲁亚对决艾莉失败
自动对话	学园塔一层与斯帝尔、艾玛、拉鲁夫对话
发生条件	海岸之村遇到布伦先生和格林
自动对话	与布伦和格林对话,布伦先返回学园
魔法习得	蕾娜习得魔法
发生条件	在药草店中与布伦对话
自动对话	接受布伦先生的药物
自动对话	得到男同学捣乱的情况
发生条件	学园塔前与安帝对话
自动对话	安帝被击败
重要情节	魔物再次登场
发生条件	移动到学园三层
自动对话	斯帝尔学园长受到袭击
自动对话	拉鲁夫被击败后魔女巴鲁亚登场
自动对话	魔女巴鲁亚撤退
自动对话	在海岸中魔女巴鲁亚与格林展开对决
动画插入	海中突然出现恶魔城
自动对话	与蕾娜、塞尼亚合流

第二章 END

第三章　电击大作战

自动对话	达迪斯研究所艾莉、蕾娜、塞尼亚进行对话
魔法习得	从拉鲁夫处艾莉习得魔法
魔法习得	从艾玛处蕾娜习得魔法
重要情节	进入道场
发生条件	格林岛的小屋与格林进行对话
自动对话	与格林进行对话
魔法习得	从格林处蕾娜习得魔法
魔法习得	从艾森处塞尼亚习得魔法
发生条件	进入达迪斯的研究所
自动对话	艾莉、蕾娜、塞尼亚进行对话
魔法习得	塞尼亚习得魔法
自动对话	达迪斯和安帝登场
自动对话	安帝进入地下仓库
发生条件	移动到地下仓库
自动对话	与男同学进行对话
重要情节	在地下仓库中冒险
情报收集	地下仓库地下一层调查面具
情报收集	地下仓库地下一层从前辈处取得情报
发生条件	地下仓库地下一层调查面具
自动对话	艾莉成功的打开了门
发生条件	地下仓库地下二层进入小房间
自动对话	谜之石大量入手
发生条件	回到地下一层与前辈对话
自动对话	经过前辈判定得知谜之石的来历
发生条件	地下一层发现石灰水
自动对话	石灰水入手
发生条件	地下二层发现哥斯古草
自动对话	哥斯古草入手但是却被安帝抢走
自动对话	塞尼亚去追安帝
自动对话	艾莉与蕾娜合流抢回哥斯古草
发生条件	地下二层从倒塌的墙壁处进入
自动对话	艾莉、蕾娜、塞尼亚进行对话
发生条件	进入地下三层
重要情节	与魔物进行战斗
自动对话	艾莉、蕾娜、塞尼亚对话,石柱倒塌
发生条件	进入地下三层放置石灰水的部屋
自动对话	墙上挂的面具突然动了起来
重要情节	与面具进行战斗
自动对话	突然发生地震

动画插入	达迪斯的研究所倒塌

第三章 END

第四章　必杀！合体魔法

自动对话	学园宿舍一层与斯帝拉进行对话
发生条件	移动到宿舍二层
自动对话	与蕾拉对话
发生条件	艾莉与蕾娜进入新的部屋
自动对话	进入回想情节
自动对话	艾莉与宿舍周围的人对话
发生条件	走出学园宿舍
动画插入	布拉得登场
发生条件	进入艾森的道场
自动对话	与艾森对话，在道场中的练习场移动
自动对话	合体魔法完成，今日练习终了
魔法习得	蕾娜习得魔法
发生条件	魔法塔三层与斯帝尔学园长对话
自动对话	与斯帝尔学园长对话
发生条件	学园宿舍二层移动到艾莉和蕾娜的部屋
自动对话	艾莉、蕾娜回到宿舍睡觉，第二天起床
发生条件	在道场入口和布拉得对话
自动对话	与布拉得前往男之谜宫
自动对话	布拉得先进入男之谜宫
重要情节	进入男之谜宫
发生条件	男之谜宫 B1 层
自动对话	战斗后蕾娜为布拉得治疗
发生条件	靠近倒地的布拉得
自动对话	蕾娜为其治疗
发生条件	靠近倒地的布拉得
自动对话	蕾娜为其治疗并说得一同前进
发生条件	进入男之谜宫 B2 层
自动对话	蕾娜与布拉得发生争吵
发生条件	来到赤龙房间前面
自动对话	进入赤龙房间赤龙之像觉醒
重要情节	与魔物进行战斗
自动对话	艾莉、蕾娜、布拉得进行对话
发生条件	向赤龙房间深处前进
自动对话	艾莉、蕾娜、布拉得进行对话
发生条件	走进 B2 层的小屋
自动对话	遇到敌人
重要情节	与其展开战斗
自动对话	艾莉、蕾娜、布拉得对话
发生条件	从小屋深处通过
自动对话	听到敌人的声音
重要情节	与敌人展开战斗
自动对话	艾莉、蕾娜、布拉得进行对话
发生条件	调查通路中的巨石
自动对话	布拉得移开巨石
发生条件	进入谜宫第五层的房间
自动对话	艾莉、蕾娜、布拉得进行对话
发生条件	与敌人头目进行对话
自动对话	与头目展开战斗但是失败
自动对话	艾莉、蕾娜、布拉得进行对话
重要情节	从新与头目展战斗
魔法习得	战斗中艾莉与布拉得魔法习得
自动对话	艾莉、蕾娜、布拉得的对话
发生条件	从隐藏的通道处脱出
自动对话	与艾森先生对话，报告合体魔法完成
自动对话	合体魔法再次成功

第四章 END

第五章　幽灵岛

自动对话	大雾进入学园宿舍中
自动对话	从宿舍中走出发现周围都被浓雾覆盖
情报收集	从村人处得知先生让在学园塔前集合的消息
发生条件	进入学园塔

自动对话	偷听到先生们的会议
发生条件	进入学园宿舍
自动对话	得知禁止外出的消息
发生条件	学园宿舍中与安帝进行对话
自动对话	从安帝口中得知新的消息
发生条件	在学园宿舍中斯帝拉对话
自动对话	得到允话外出,魔法岛与幽灵岛相联接
自动对话	来到幽灵岛
自动对话	进入关口
情报收集	在大箭山的入口得到有宝藏的消息
发生条件	进入幽灵船
自动对话	在幽灵船中遇到幽灵
发生条件	在幽灵船中发现日记
自动对话	发现日记后取得药品
发生条件	进入幽灵船的船长室
自动对话	发现宝箱
强制战斗	与海贼的幽灵进行战斗
自动对话	回到关口拉鲁夫发现宝玉
发生条件	在大箭山二层的台阶附近安帝进入小屋
自动对话	为倒地的安帝治疗
自动对话	听到尖叫声
发生条件	进入大箭山最深部的大厅
强制战斗	与怪物展开战斗
自动对话	把雾封印起来

第五章 END

第六章　人鱼的宝石

自动对话	关于前往人鱼岛的对话
自动对话	乘坐小船前往人鱼岛
情报收集	在村中与长老等人对话
发生条件	靠近人鱼村右下方住宅
自动对话	进入右下方的家中
自动对话	艾莉被人指责偷走人鱼之守护
发生条件	离开右下方的家
自动对话	众人准备回到魔法岛
发生条件	乘坐小船来到海边
动画插入	与人鱼少女莎拉相会
自动对话	与莎拉进行对话
自动对话	回到港口从先生处得知人鱼守护之事情
发生条件	来到图书馆与拉鲁夫进行对话
自动对话	向斯帝尔学园长进行报告
发生条件	在学园塔中与斯帝尔对话
自动对话	将宝玉交给斯帝尔学园长
发生条件	离开学园塔
自动对话	决定前往人鱼的神殿并收取宝玉和海图
发生条件	魔法岛港口乘船出海
自动对话	乘船进入人鱼岛的地下水路
发生条件	人鱼神殿发现了莎拉
自动对话	帮助倒地的莎拉,但是她却离开了
发生条件	人鱼神殿发现艾玛被关在牢屋中
自动对话	帮助艾玛先生,但他却仍要留在牢中
发生条件	走近人鱼神殿最上层的祭坛
自动对话	调查周围的环境
发生条件	走近祭坛
强制战斗	与狂暴的大海兽进行战斗
自动对话	将人鱼的守护放回祭坛,与人鱼的关系合解
动画插入	和莎拉告别

第六章 END

第七章　电击大作战 2

自动对话	学园宿舍塞尼亚被艾玛叫走
发生条件	学园塔中与艾玛对话
自动对话	塞尼亚收到艾丝的书信
发生条件	图书馆与拉鲁夫进行对话
自动对话	拉鲁夫让艾莉等人去取回图书
情报收集	从魔法岛接待所的少女手中取得拉鲁夫的书

发生条件	离开魔法岛的接待所
自动对话	艾丝登场
动画插入	艾丝与塞尼亚再会的场面
自动对话	艾丝被马非斯带走
发生条件	在学园塔中走近学园长门前
自动对话	偷听到学园长的谈话得知马非斯的住处
发生条件	来到马非斯的秘密基地靠近入口
自动对话	布拉得登场并加入
强制战斗	与假艾蕾拉会长进行战斗
发生条件	来到秘密基地的最下层进入马非斯的房间
强制战斗	与被洗脑的艾蕾拉进行战斗
自动对话	塞尼亚救出艾丝
动画插入	被救出的艾丝与塞尼亚从新团聚

第七章 END

第八章　谜之新生

自动对话	布拉得登场加入仲间
发生条件	来到艾森的道场与其对话
自动对话	受到艾森的指示去调查新来的学生
发生条件	在公园附近发现了新生文
自动对话	与文进行对话
动画插入	在海岸生气的文被魔女巴鲁亚进行洗脑
自动对话	布拉得继续寻找新生
情报收集	与周围的人多次对话后将新生送到保健室
情报收集	从学园塔中与艾玛对话
发生条件	前往公园
动画插入	被洗脑的文在城中被火围住
自动对话	艾莉将文救出
发生条件	在格林的小屋与格林对话
自动对话	将文救出的过程告诉格林
动画插入	格林岛飞向恶魔城
自动对话	进入到恶魔城的内部
发生条件	恶魔城的第六层遇到马非斯
自动对话	得知马非斯与格林之间的关系
发生条件	恶魔城第七层遇到巴鲁亚和文
自动对话	格林受到袭击
强制战斗	与被洗脑的文进行战斗
自动对话	众人从恶魔城中脱出
动画插入	格林岛离开恶魔城
自动对话	文的洗脑被解除终于清醒过来

第八章 END

第九章　被封印的门

自动对话	被学园长招到学园塔的三层
发生条件	在学园塔中遇到文
发生条件	在学园塔一层遇到学园长
自动对话	与学园长进行对话
发生条件	众人去找雷西达老师
发生条件	回到学园宿舍
自动对话	众人决定去取宝物
发生条件	在宿舍门口遇到文
发生条件	三人一起去学园塔三层
发生条件	得知被封印的门之事
发生条件	离开学园塔进入森林
发生条件	在森林中找到钥匙但并不能打开封印的门
自动对话	回到学园塔与文对话
发生条件	再次来到封印之门前
自动对话	布拉得加入仲间决定去拯救进入门内的同学
发生条件	进入四次元迷宫
自动对话	遇到蕾娜
自动对话	在四层找到雷西达老师的日记
自动对话	在三层找到另一本日记
强制战斗	与蝶状的魔物进行战斗
发生条件	与雷西达老师对话
自动对话	返回魔法岛

第九章 END

第十章　看见星的力量

自动对话	艾莉、蕾娜、文回到学园宿舍休息
自动对话	来到学园教室一层与蕾拉进行交谈
发生条件	来到安帝的房间
自动对话	文正在床上做梦
发生条件	与文进行对话
自动对话	三人离开学园宿舍发现村中以回复原状
自动对话	在街上收到老师找艾莉的消息
发生条件	众人来到道具屋门口
自动对话	与门口的布拉得对话
自动对话	得到老师给的飞行服
发生条件	利用飞行服艾莉在魔法岛周围飞行
自动对话	因风大撞破了星见之塔的顶部
发生条件	前往星见之塔
自动对话	得知有关星辰机关的事情
自动对话	与格林交谈
发生条件	进入格林的记忆
自动对话	弄清了格林与马非斯的关系
强制战斗	与怪物进行战斗
动画插入	将星见之塔修复

第十章 END

第十一章　元与青龙

发生条件	离开学园宿舍
自动对话	与学生交谈得知明天是青龙来的日子
自动对话	三人前往格林岛
发生条件	与格林对话
发生条件	三人前往星见之塔的顶层
发生条件	回到学园宿舍
自动对话	与文对话
发生条件	对定去找学园长
自动对话	发现塞尼亚和艾丝
自动对话	得知格林正在找文的消息
自动对话	塞尼亚加入队中
动画插入	发现青龙从空中坠落
自动对话	众人决定前往星见之塔
自动对话	在星见之塔中遇到格林
强制战斗	格林与巴鲁亚展开战斗
发生条件	众人登上塔顶
自动对话	发现马非斯正在吸取青龙的能量
自动对话	巴鲁亚出现将马非斯杀死
自动对话	文取得青龙的戒指成为石之守护神

第十一章 END

第十二章　再见!魔法学园

发生条件	众人一起来到格林的小屋
自动对话	与青龙进行对话
发生条件	离开格林的小屋
发生条件	艾莉与众人对话
发生条件	回到魔法学园
自动对话	进入达迪斯的研究所
自动对话	得知有关人鱼岛的事情并与全村的人进行对话
发生条件	众人乘船前往人鱼岛
自动对话	在途中恶魔城突然出现
自动对话	众人决定破坏恶魔城
自动对话	艾莉舍命救出众人
发生条件	回到学园塔
自动对话	从达迪斯处得知出村的方法
发生条件	前往格林岛与格林进行交谈
魔法习得	习得最强的合体魔法
发生条件	进入恶魔城
自动对话	在途中遇到了死去的马非斯,他与恶魔城同化
强制战斗	在恶魔城第七层把魔女巴鲁亚消灭
自动对话	恶魔城从此消失
动画插入	艾莉、蕾娜、布拉得从学园毕业

第十二章 END



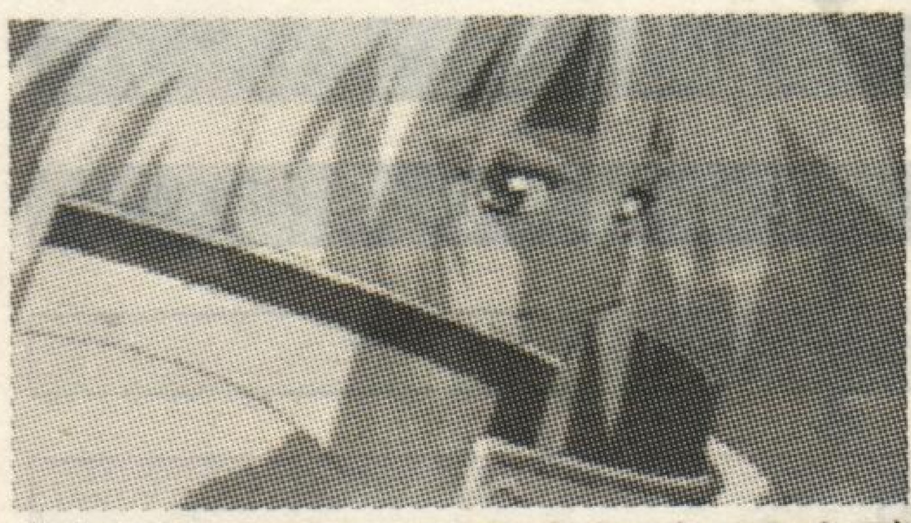
NAMCO 名作的续篇——

命运传说

(亦名:命运之神)

机种:PS　厂商:NAMCO　类型:RPG　媒体:CD-ROM

正在空中飞行的飞龙号上,两名士兵被任命进行例行的底仓搜查工作,两个人到达飞龙号底仓的最内部时发现一个年轻人正躺在那里睡觉。两个士兵确认其为偷渡者后,便要把他叫醒,但这个年轻人仿佛嗜睡成性,刚刚被叫醒又进入梦乡,两个士兵愤怒之下连踹其数脚,但是年轻人依然安睡。极度气愤的两个士兵把他硬抱到仓库外面光线充足之地,两个人连续欧打年轻人才把他打醒。于是气喘吁吁的两个士兵把年轻人带至舰长室中。



在舰长室内,士兵向舰长反映了这一情况,一听有人藏在飞龙的底仓中舰长脸色大变,并急忙追问年轻人的名字,(此时我们才了解到,那偷渡的年轻人为本作的主人公)年轻人说他叫"斯通",舰长又问年轻人从那里来到那里去,斯通答道从家乡费兹卡鲁特的利尼村来,要到西方的塞依克鲁多去。作为偷渡者,士兵除去了斯通身佩的剑,并为他安排了打扫飞龙甲板的任务。

随后斯通与士兵共同来到后甲板上,在快速飞行的飞龙号上打扫卫生。因为害怕而不想工作的斯通被士兵臭骂一通。这时,飞龙前方天空突然出现大量敌人,敌人迅速包围了飞龙号,并且于飞龙号的各个部分登机,于飞龙甲板后部,登机的敌人杀死了正监督斯通干活的士兵。斯通下意识的想抽剑战斗时才发现剑已被没收。于是斯通便急忙逃走,在大厅的右下角,一堆散落的箱子处,按住○键可进行推或拉,打开通路,斯通立即前往仓库处。



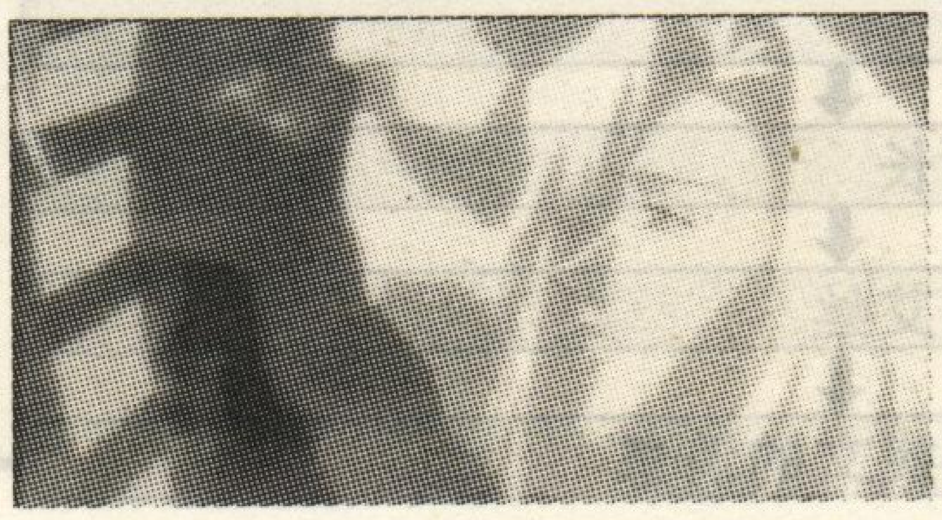
在间仓库中,于黑暗的屋子深处传来一阵阵的光亮,顺着光亮会看到一把奇怪的剑,已经来不及欣赏剑的好坏,斯通立即拔下它,不过宝剑竟然与斯通进行对话,这把斯通吓了一跳,随后宝剑还提醒斯通敌人已经接近,半信半疑的斯通回头发现怪物真的扑了上来。战斗胜利之后,斯通带着宝剑去飞龙中寻找宝箱,在仓库及房间中会有不少可用的道具及初期的装备。得到飞龙中的道具后,可以来到后甲板上,利用逃生飞艇逃离飞龙。

逃生飞艇飞行了一段时间之后,掉到了陆地之上。而上面的斯通因飞艇撞击陆地而倒致昏迷。当他清醒之后,他已在一间小屋之中,救他出来的人自报姓名为"温特",这位银发的年青人说这里是法达利亚,并把斯通的宝剑还给了他,这时一位老人冲进屋中,他对温特说他女——洁西独自进入深山之中,可是很长时间没有返回,他十分担心孙女的安全,所以想委托温特进山找一找洁西。温特答应他的要求之后斯通也自愿加入温特的行列中。



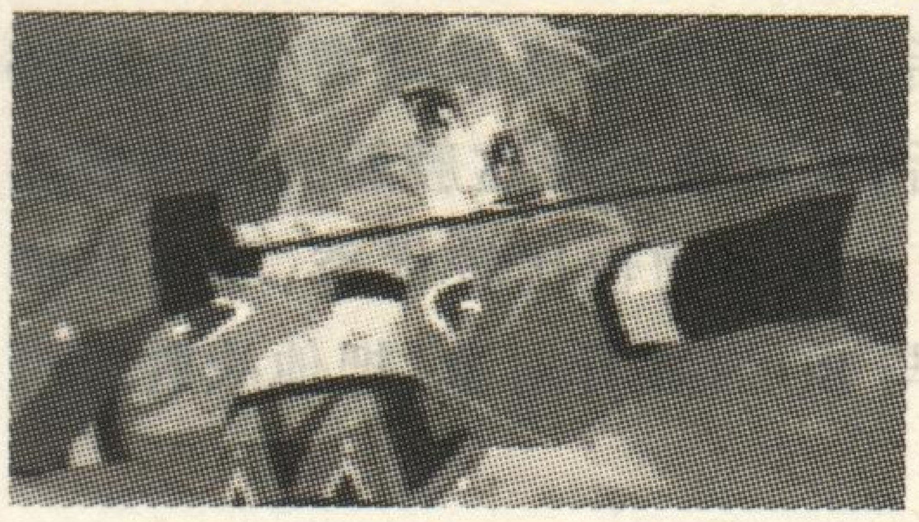
进入深山之后,二人便开始寻找洁西,建议大家先把山中的宝箱打开,得到道具后再去左上角便可以找到洁西。原来洁西并不是因为迷路而不返回村中,却是对温特情有独钟,可是温特还训斥了洁西,告诫她不要再开这种玩笑,她已经不是个孩子了!随后斯通与洁西互相认识后便返回了小屋。回到小屋后,爷爷严厉的批评了洁西,十分气愤的洁西跑回了自己的房间。斯通告诉爷爷自己要前往塞依克鲁多,爷爷说斯通应现在到杰那斯去,因为那里是塞依克鲁多与法达利亚的交界处。

为了帮助斯通,温特 同斯通共同前往杰那斯,走过了大森林的后半部分,两个人来到了杰那斯,到达杰那斯后,温特便与斯通分开了。而就在温特离开以后,斯通的剑便又开口说话了,通过与剑的交谈,斯通了解到这把奇怪的剑只与自己的主人进行交谈,而他不知为何竟然成为了剑选择的主人,斯通经过四处打听消息,才了解到想要到达塞依克鲁多必须经过关所,而关所是需要有通行证的人才能通过。于宿屋2层的一间屋中,有人声称可以买到通行证,但必须支付给他 50 元,把钱给他后因为不放心所以走出宿屋看一看,这时正巧撞上前来找人救同伴的玛丽,斯通是个



热心肠所以答应跟她去看一看。

与玛丽一同从村子的右方出口出来，经过大森林中的一部分来到一个有左右两个路的路口，经玛丽的提示，从



左侧森林中找到神殿的入口，进入寻山神殿后，建议大家先把神殿内的宝箱取得，之后再到最上部去救人，两个人来到神殿的最上部，于此斯通见到到了被封于水晶体内的鲁蒂，为了救她出来，期通与玛丽要共同开动开关才可以。第一回尝试时，因为斯通的速度有点慢，所以差点倒致自己也被水晶所封闭，第二次两个人再次入力，终于成功的救出了鲁蒂。正当三个人想离开寻山神殿时，三名敌人冲入神殿之中，把他们打倒后可以返回杰那斯中。

三个人一同来到酒吧中谈天，三个人首先相互介绍了一下。随后，在三个人的交谈中，斯通发现鲁蒂也拥有一把有自己意志并且能开口讲话的剑，两把剑也相互认识了一下，之后三个人分开去休息。就在鲁蒂离开后，斯通向玛丽打听有关鲁蒂的情况，第二天早上，鲁蒂与玛丽一同来到斯通的宿屋中，三个人经过商讨决定一同前往塞依克鲁多。

三个人通过北边关所一直向北走可以来到塞依克鲁多的哈梅兹。于此在村人的口中你可以了解到目前的塞依克鲁多是由王国的七将



军率领着强大军队在守卫，而且塞依克鲁多据称是全世界历史最为悠久的国家。三人来到哈梅兹村中最有钱人的财主家中，玛丽与鲁蒂把财主曾经委托她们找的魔杖交给财主，鲁蒂在得到5000元资金之后，再次要挟财主再交出5000元。得到大量金钱后，三个人来到宿屋中休息。

第二天三个人决定到东北方的阿鲁梅伊达村，可是一到楼下却发现于雪山神殿中曾经登场的三个敌人，原来他们是塞依克鲁多的士兵，而这些塞依克鲁多的士兵正是守护雪山神殿的，而鲁蒂他们三人却从雪山神殿中偷出了宝物，所以这回塞依克鲁多以大量士兵登场来与鲁蒂他们三人战斗。斯通带领两位女性与大量的塞依克鲁多的士兵相战斗，把敌人杂兵消灭后，塞依克鲁多的七将军之一的列欧登场了，三下五除二就把斯通他们三个人击败并押回首都达利鲁。

三人被带至塞依克鲁多的国王面前接受审判，这时有一名叫作克鲁克利斯的人——超大商社欧培龙特的负责人，来到大殿中，他建议斯通三个人去发生了事故的神殿进行调查，让他们与七将军之一的列欧同行，而克鲁克利斯交给了列欧远离电击器，这样列欧就可以控制斯通他们三个人，这样四个人先到首都城中的豪宅中找比克，进入屋中，列欧却找玛丽亚，鲁蒂因为消遣列欧反被列欧报复用电击打倒。列欧让玛丽亚把斯通和鲁蒂的武器还给他们，之后与比克交谈后可以离开此城。

来到大地图，先向东北方行动，到达阿鲁梅伊达村休整后再向南利达海边，于此可以进入山上。从林中穿过后，三个人可以到达山中的神殿，于此大家可以看到发生事故的神殿。从教堂的一位幸存者口中得知神殿的祭司被抓走了。进入神殿中，可以看到有一个大骷髅头拦在路中央，如想进入屋中则必须破除骷髅头周围的结界石才可以。从神



殿左方进入神殿中，于各个屋中寻找破除结界石的水晶，通过与敌人的战斗可以破除结界石的封印。这样就可以进入中间的图书馆，在图书馆中可以得知事实的真像，这样大家便要去大圣堂中拿教神之眼。进入祭台后方可以看到地上有两种不同形状的地板，把一种形状的地板全部踏下，而另一种不动则可以进入上方的门。在安排神之眼的祭台上，可以看到一个被石化的少女，解救她后她会要找回神之眼而加入队中，此女为神殿的人员，叫菲莉娅。

大家离开神殿回到了首都达利鲁向国王汇报了此事，之后从港口边的船员口中可以了解到有人最近运输了石像到卡鲁巴雷斯去，于是斯通们们便怀疑是否是运送神之眼的船，之后们们找比克汇报这一事件，再到王城找国王，得到国王的许可以后到港口处乘坐左边的船去卡鲁巴雷斯。

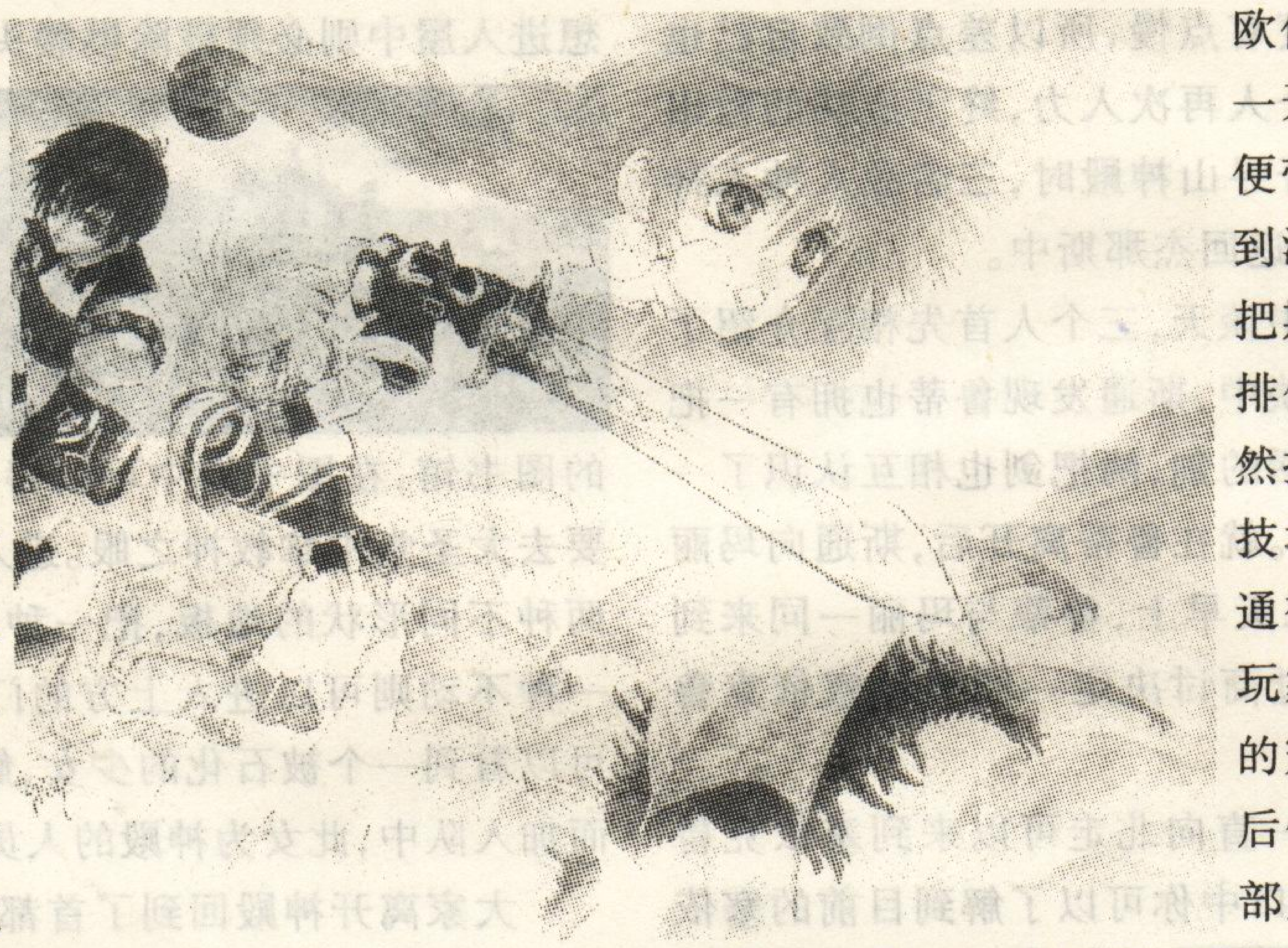
在航行的途中，船前方突然出现一只巨型海龙，为了能进入其中，一行人冒险登上了海龙。在海龙中大家发现了一个巨大的海底城市，这个巨大的海底城究竟是什么呢？现在暂且不谈。在海龙中大家可以进行探险，如果有大石挡住去路那么可以用拉或搬的方法把小石头移开便可以顺利通过。在海龙的最深处，菲莉娅可以得到一把属于自己的宝剑，另外在迷宫中，被水淹住的房间是不可以进入的。

回到船中，继续航行这后可以到达卡鲁巴雷斯，这是一个热带的地域。到达后可以到基金会的地下书屋中找帕



鲁格，但是他并不清楚有关于最近运来的石像以及神之眼的消息，但是他反映这些日子总有奇怪的武装船队攻击海中的航行船只，这导致了海上贸易的损失极大。离开基金会后，大家从村人口中得知在离这里不远的首都卡鲁比欧中新

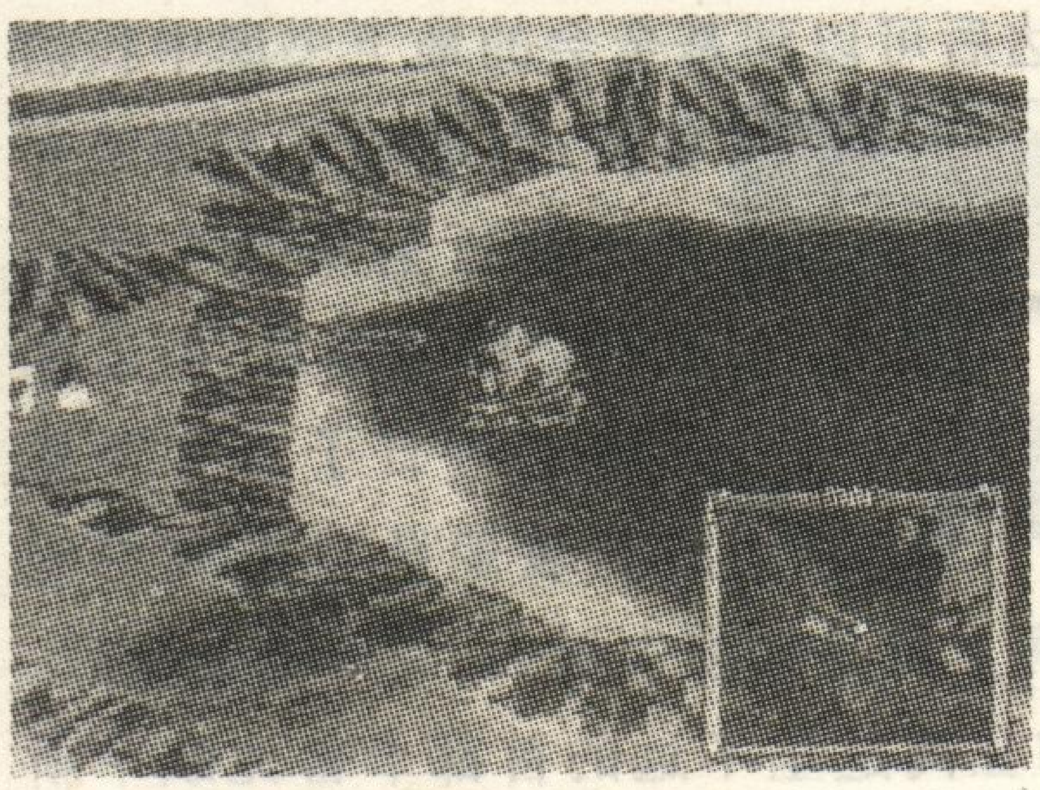
建了一座神殿。斯通等人立即前往首都处，可是这里虽然建造了一个神殿但是里面的人员却不让斯通他们进入，这时顺手将村子外围的孩子救出，到武器屋会拿到礼物。建议先不要返回港口，到北方的垃圾山处，于此可以买到挖掘的宝物。之后返回到港口，从水手口中得知他们同伴杰克看到过有人运送奇怪的大木箱到神殿中，于是斯通他们返回宿屋中找，不巧杰克这时正在武器店中，斯通他们到武器店时杰克已经返回了港口。在港口的右上角杰克确认他们曾运大石像到新建的首都神殿中。于是斯通他们认定神殿中必定有问题。



再次进入神殿之中，两名神官依旧不让进入，不过在与他们交谈时两名神官说话露了口风，这令斯通他们更加怀疑。于是菲莉娅凭借自己于大神殿中的职位进入神殿中，他们商议于半夜由菲莉娅打开后门，大家进入神殿中寻找神之眼。之后其它人来到宿屋中休息，在半夜时分，斯通一行人来到神殿左侧的后门处，菲莉娅按照约定打开后门让他们进入。

进入神殿之后，就着昏暗的光线先向下走再 转向右走到往下的楼梯，经过楼梯来到地下牢房，在地下牢房中发现了真正的神官，救出神官经他指示到达大厅，由此调查祭台会发现神秘通道，央此来到安置神之眼的地方，这时在这里的大司祭带人冲了过来，只有与之战斗才能通过。把大司祭他们打倒之后可以去下一个国家。

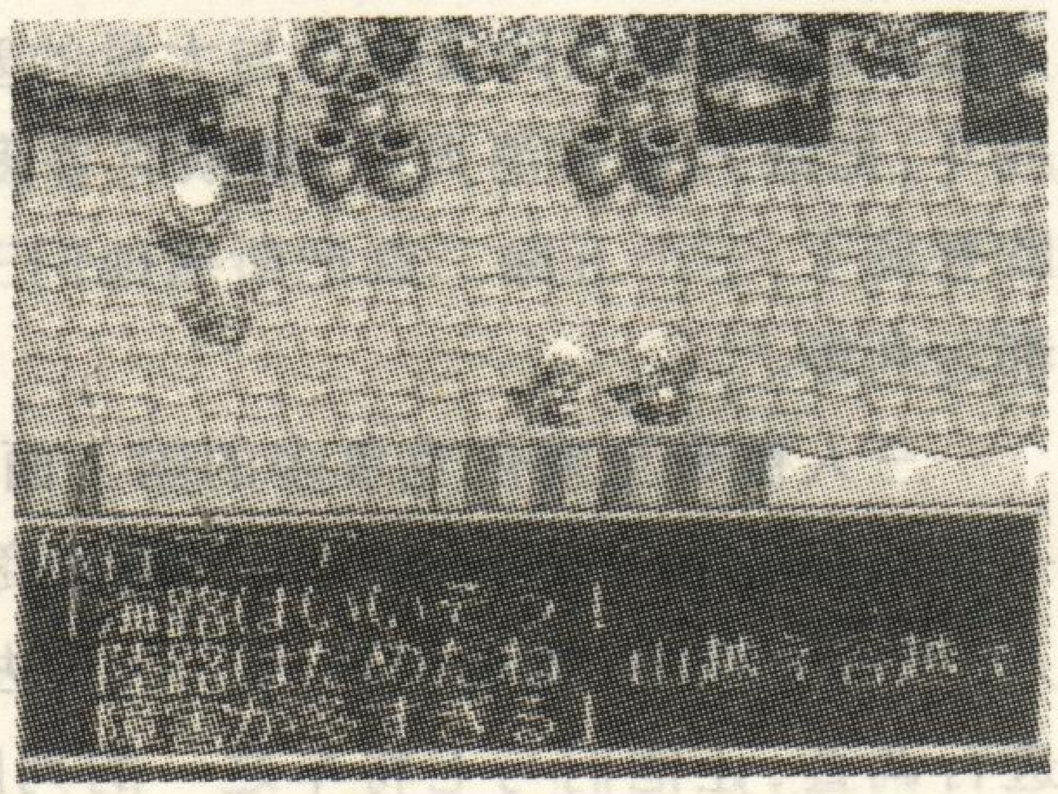
到达费兹卡鲁特的奈西塔特便可以看到两个有钱人的女儿正在欺负一名小男孩，在与村人对话时可以了解到在这个城中贫富差异很大，穷人们都希望能离开这个城市。到达城市后去费兹卡鲁特支部，与此处负责的伊蕾欧见面，列欧向伊蕾欧提出要进攻海盗船队，伊蕾欧便请他们于家中休息而自己则去准备安排一下船只及相关配备。斯通等人休息完毕之后便到达码头处，此时伊蕾欧已经安排好进攻海盗船队的船只。登上船后，船向海盗的集结地前进。

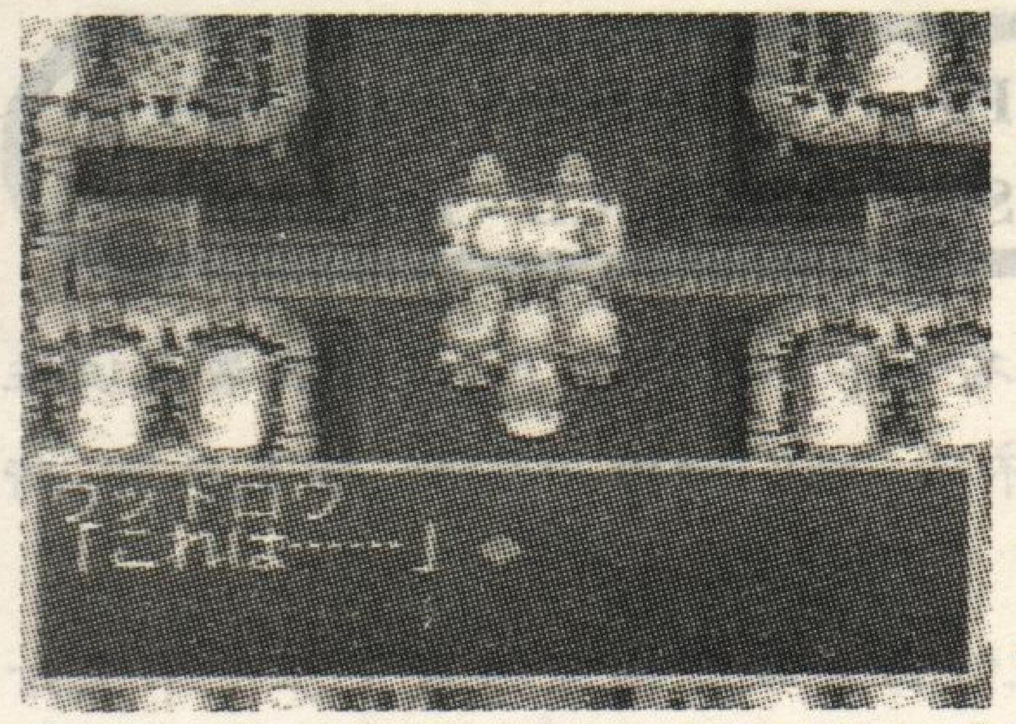


经过一段时间航行之后，斯通他们的船来到了海盗的集结地，与此他们要逐一登上海盗船去寻找海盗的BOSS船，并且把BOSS打倒便可。登上海盗船后，因为每个海盗船的构造完全相同，所以大家不要担心，只要细心的把每一艘船都走完并打倒每一艘船上的小BOSS的话，就可以最终找到海盗的BOSS船。进入海盗的BOSS船后，大家会发现这艘船的构造要比其它船有所不同，而且船上的宝物也比较优秀，取尽宝物之后，斯通他们一行人便与BOSS展开对决，把他战胜后可以将其押回奈西塔特。

列欧把海盗首领押进伊蕾欧的部屋，于此地对海盗首领进行严刑拷打，希望能得到他所想了解的情报。而伊蕾欧仿佛与利欧商量好了，利欧一开始拷问海盗首领，伊蕾欧便带斯通去城中转一转。首先到海洋公园再去看樱花，最后把斯通他带至斗技场中，并安排他进入比赛。可怜的斯通虽然把前几名敌人击 败，但是斗技场上不败的冠军登场后，斯通被打败了(使用了金手指的玩家除外)。醒来之后，斗技场的冠军来到斯通面前，勉励他后便离开，斯通返回伊蕾欧的部屋，可是列欧已经将海盗的首领放走了，对此斯通他们十分不满，认为自己尽了全力而捉来的海盗首领怎么轻易的被列欧放掉了呢！之后列欧向大家解释是因为在海盗首领的头上放了远距电击器，这样他便不敢为非做歹了。队伍重新结成之后，如等级比 较高的话，可以到斗技场中把冠军打倒，之后可以令这个秃头的武术家加入队伍中。准备完全后可以到码头，于此登上伊蕾欧为斯通他们准备的船，于是斯通他们便前往了亚克安温鲁公园。

因为塞依克鲁多与亚克安温鲁是属于敌对国家，所以船只只能停靠于亚克安温鲁公园的海岸边，斯通他们游到了亚克安温鲁国内。首先到希迪领内，他们本想通过船只去摩利乌领内，可是船家们借口海上怪物较多而不愿意出海。斯通他们通过船边的老人了解到要想到摩利乌领只能通过海上，不过还有一条极为危险的路，那就是由希迪领向南走到海底洞窟的洞口，由此进入通过洞窟可以来到摩利乌领。通过洞窟并打倒敌人可以顺利到达摩利乌领内。从村中人口中得知这里治安极为不稳定，





主要是因为这里的前领主杰那死后新领主根本不会治理国家。

救下一对被士兵所欺负的母子，在逃命的路上与一位艺人——杰尼相遇，杰尼利用自己掩护斯通他们，在引开追兵后杰尼加入队中。大家来到领主的住宅前，杰尼认为如果正面突入领主的住宅并不安全，他建议坐小船到住宅的边上，由那里进入不会引来大家的注意。斯通他们与杰尼坐上小船在领主的住宅的边上爬入屋中。在第一个房间内可以进回复。正式进入领主的住宅中，先到达水流的开关处，把开关关上，再进入水道中把石头推到位置上作为桥使用。这之后再把水源开关打开，这样通过刚搭好的桥便可以前进。

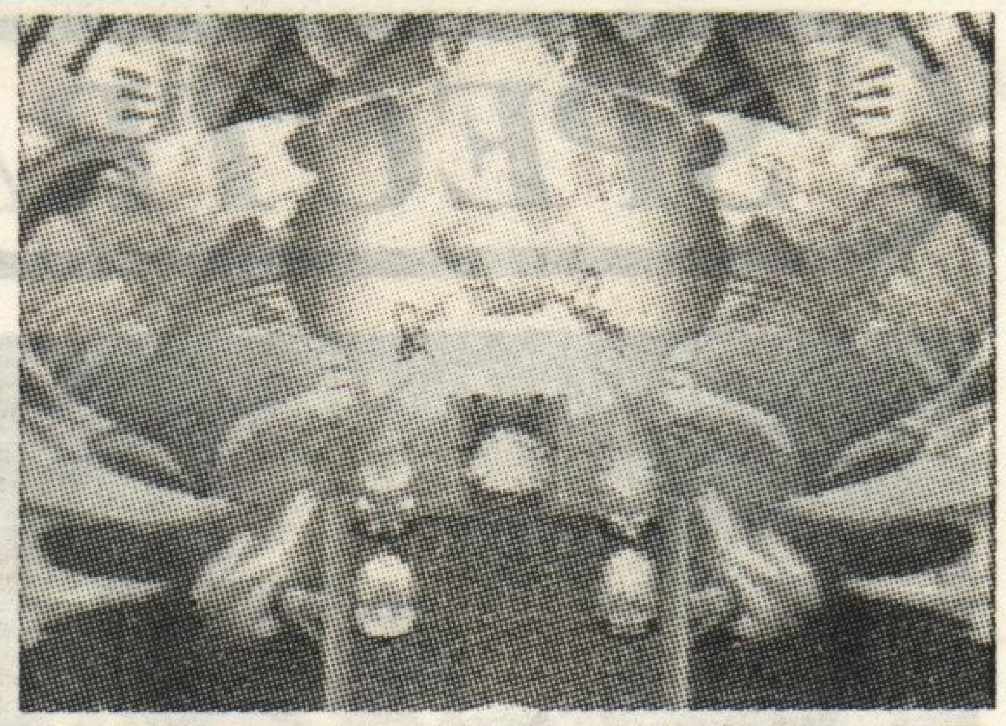
继续前进会来到一个放置钢琴的地方，在这里必须不停的弹动钢琴才能令前方的屋门打开。进入之后先到木门处听正确顺序，之后返回按从左至右以下顺序开启开关1、3、5、7、8、6、4、2。这之后进入内部，把水流开头打开并通过电气门来到下层，再把刚才拿到的开关阀门装于水流设施上，并将其关闭，来到BOSS面前把他消灭，随后便可以得到牢房钥匙，这样救出此地真正的领主。

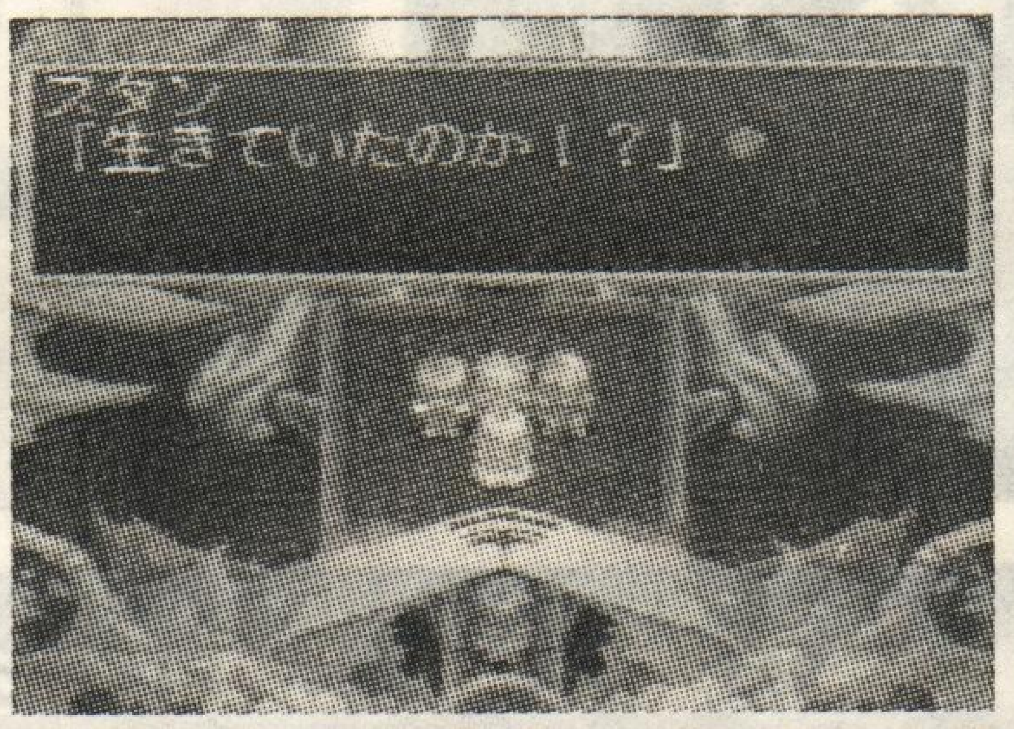
为了继续寻找神之眼，斯通他们一行人乘船去追踪大司祭的去处。在行程中于海上要消灭一只大章鱼。来到街上却发现没有一个人，搭船去开启小门，之后穿过水门来到城堡前。进入其中往左走到院子中，之后向下走登上另一间房间，随后关上水流开关，再把大花盆由楼上推下去压住开关，之后的事我想就要去开启12生肖的迷宫，按12生肖去走这个迷宫便可以了。到达内部，打倒此处的BOSS后，发现大司祭带着神之眼已经逃向了别的地方。所以大家只好再次登上舰队去追击，结果在航行中与敌舰队相遇，经过战斗，可以到达下一个港口。

到达后才了解到这里的王城已被大司祭后占据，于是一行人离开港口准备经过森林去首都看一看。结果在森林中却发现了被敌人追杀的斯通的救命恩人——温特，把他救到港口的宿屋中，随后温特会建议通过北方的冰之大河到首都去，因为冰之大河很冷，所以要买毛皮大衣装备上才行。



在冰之大河中，有一处一个大冰块挡住去路，这时温特会给斯通一个指轮，装备后按□会发出火焰，把冰块熔化后可以前进。在王城前，因为不小心温特被认出是此国的王子，所以大家连忙逃跑，结果不小心被抓住。在牢房中，玛丽被带走了，这时利欧他们潜入牢房救出同伴。大家一同去找玛丽，而这时发现玛丽与敌人首领的关系不一般，原来他曾是玛丽的丈夫，可是因为被洗脑所以不知道自己的身份，为了同伴的生命，玛丽不得不把她的丈夫杀死。随后来到秘密房间，由此前进，会在一个地方发现大片冰，打倒冰巨人后用□把火焰打到门上，这样大门可以打开。在王城内有少少地方要用火焰解决，在此就不做详述了。打倒大司祭后，把神之眼找回。





斯通找回神之眼后，与同伴告别之后返回自家。经过几天平淡生活后，一天菲莉娅来找，原来神之眼再次失踪，可是斯通便与她一同找其它同伴，到王国找国王了解情况后，去带有孤儿院的村子找回鲁蒂，去王城中找到已经为国王的温特，随后返回首都，于利欧家中2层书房内看到红色书，之后于1层问社员了解到旧工厂密码，经国王许可乘船到旧工厂搜查。

到地下洞窟向下走到右方石桥，顺桥可找到BOSS，打倒BOSS后不幸被大水冲至外面，正巧可以登上飞行龙。这时发现邪恶势力要升起浮空都市，随后到海底神殿去，听完忠告后返回研究院找学者交谈，再到海底神殿处可以打听到隐藏神殿的所在。

形式万分危机，浮空都市已经浮上，到达海底神殿后可以去天空都市，听完介绍后可以依次(按颜色)进入转移门，把各颜色的建筑物破坏，(开启门的密码为かくめい)打完后返回地面。先到总司令部去，之后到西方(ハーメンツ)去打倒恶魔，返回作战汇报厅中。再到西北的(ジャンクランド)北方洞窟拿到金属，再返回作战汇报厅，到西方(ハーメンツ)拿(レンズ)，之后找鲁蒂的村中找村长与其夫人，之后可以找到(レンズ)，以上这些事件完毕后可上飞龙号再次升空。找到最终迷宫会先与同伴分离，之后再找回，要排水的位置时按以下排法：白左、蓝向画面内侧、红右、紫下、绿右、青左和黄上。之后则为最终一战。



THE END

SPECTRAL FORCE

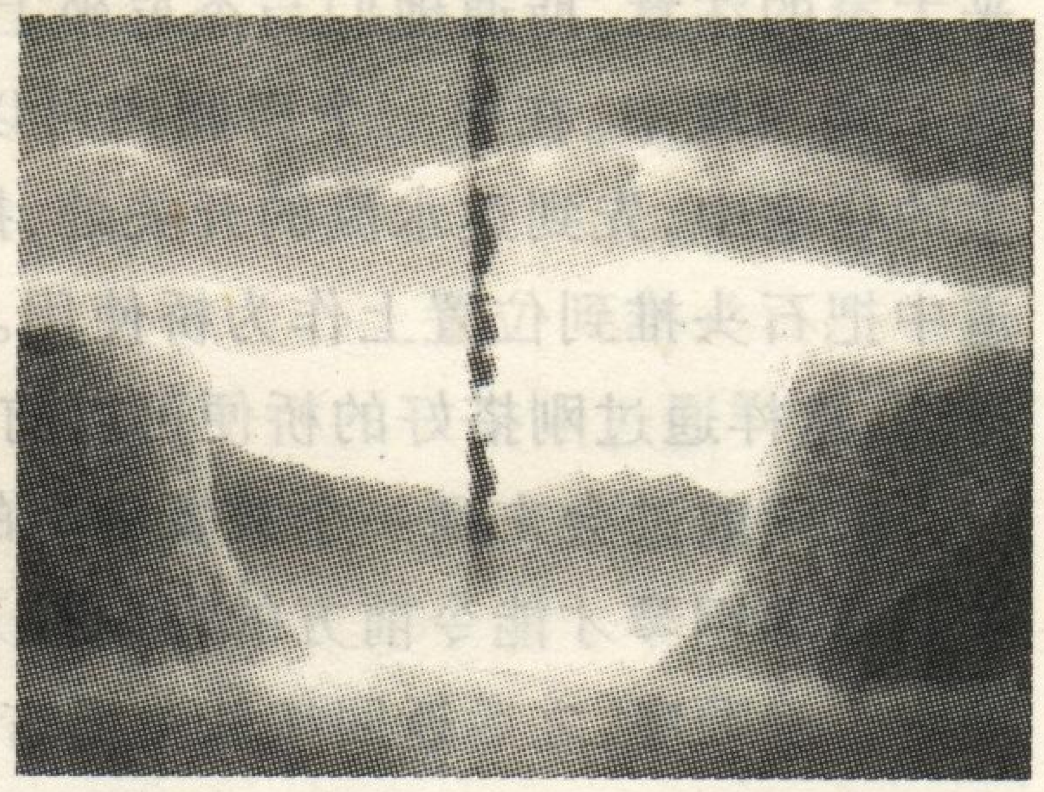
机种:PS 厂商:IDEA FACTORY
类型:SLG 媒体:CD-ROM



在远古时代,有一个翠绿的国度名叫ネバーランド,这里住着三位柱神——コリーア、イプシロン、ジャネス,他们的势力均衡,相互牵制,所以世界一直处于和平之中。

但是有一天,コリーア手下的三位勇者联合起来将魔王ジャネス打倒,一场被后世称为"ネバーランド大战"的血腥战役从此拉开帷幕。在那个乱世之中,有位名叫ヒロ的少女,她是魔王ジャネス的后代,为了报杀父之仇,她率领"新生魔王军"向各地宣战……

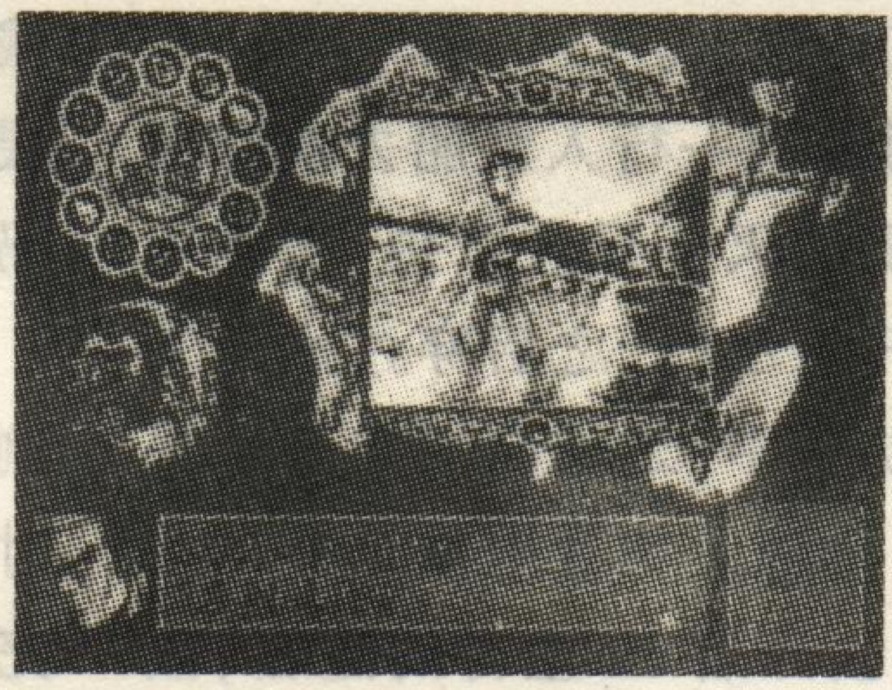


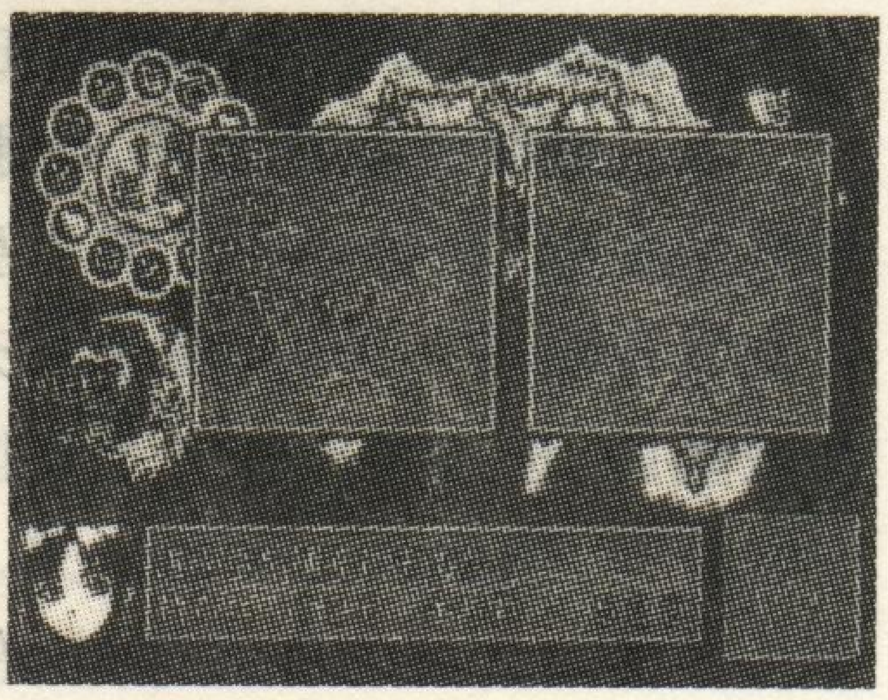


游戏基本指令及流程

游戏的每一个指令是以一个月作为单位的,而每一个月也有不同的指令出现,玩者可根据不同的情况作出不同的调动及安排。

指令出现流程(1至12月):
JAN:税收→FEB:人事→MAR:战斗→APR:外交→MAR:政略→JUN:战斗→JUL:外交→AUG:人事→SEP:战斗→OCT:外交→NOV:战斗→DEC:政略





税收(出现期间:JAN)

买卖:将其他的货币对换成自国的通用货币。

徵兵:徵集兵员,增强自军实力。

解说——一年中最重要的月份,亦是基本上决定胜负的一环,拥有强大的兵力,是一个国家的根本。另外在对换货币时亦有地方注意,就是对换率,每一个商人对各货币的对换率均有不同,如果该币的对换率是低过1.6的话便不要换(除非你等钱用),待下一年该币的对换率高时才对换便有的赚,好运的话有可能有2.6对1的对换率。

人事(出现期间:FEB/AUG)

役职:给自军的武将一个职位。

探索:叫自国的武将去找一些不在其他军中的人材。

解说——通常一开始决定了武将的职务后,便不会再有任何变动,除非觉得该武将做得不够称职。另外,如果自军中的武将数已达八人的话,再继续出去找人也没有意义,除非将一些武将撤职。在游戏后期,开始时找到的武将可能在能力上已无法达到进一步扩张的需要,所以还是尽早另选贤能之士。可是有一点要特别留意,就是在撤职前,请先将该人的所有兵士全数调走。

战斗(出现期间:MAR/JUN/SEP/NOV)

攻击:侵攻敌人的国家。

私掠:前去掠夺敌人的物资,但成功率不高。

解说——侵攻别国的城市以令其变成自国的国土,有关战斗的具体技巧会在后面介绍。另外本人建议多在年尾时才作出击,因为可以在战斗后立刻作出兵员补给。

外交(出现期间:APR/JUL/OCT)

同盟:向别的国家提出同盟意向。

说得:将别国的武将据为己有。

独立:将自国脱离其他国的支配。(只在被支配时出现)

解说——主要用于与他国的交往,后期便基本没用了。

攻略(出现期间:MAY/DEC)

结界:增强该城之防卫能力(需用50自国通用货币)。

投资:向自国城市投资令国力增加(需10自国通用货币)。

解说——通常本人不会多用结界反而用投资,因为一个国的强大及征兵数的多与少,是根据其国力而定的,所以倒不如用增加国力来增加兵力会更有用。

战争中的基本策略

战斗的关键在于把握阵形

●飞鸟

攻击重视形，而且基本对各阵形均有效，尤其对“鹤翼”阵更为有效，可是有些魔法对于此阵是会有十分大的伤害，一般在敌人尚有必杀技时不宜使用此阵。

●雁

向右方的敌人作突破攻击，可是由于主要兵力集中于右方，所以敌人若用攻击两侧的魔法时便会有很大伤亡。

●鱼鳞

攻守平均的阵形，对任何阵形均可应付，战斗一开始便是设定成这个阵形。

●长蛇

主攻的阵形，主要是突破敌人的防线，可是若敌人使用一些范围较广的阵形时，可能会反被人突破防线。

●惠雁

基本上与“雁”属同一类阵形，可是主要攻击的位置便是左方。

●密集

主要重于防守方面，特色是尽量令敌人不能突破。

●鹤翼

两旁放置比较多士兵的特殊阵形，优点是不容易中敌人的攻击系魔法，对雁及里雁阵更会发挥其威力。

●专攻

主要向敌人的中心点突击的阵形。

●攻守

利用少数的兵员去作出攻守兼备的阵形。

●专守

主要是防御战用。

~各阵形之对战关系图~

★:特有利　○:有利　△:实力均等　×:不利

阵名	飞鸟	雁	里雁	鱼鳞	密集	长蛇	鹤翼	专攻	攻守	专守
飞鸟	–	△	△	○	○	★	△	○	△	△
雁	△	–	×	△	★	×	○	×	△	△
里雁	△	○	–	△	○	×	△	△	△	×
鱼鳞	×	△	△	–	○	△	○	×	△	△
密集	×	×	×	×	–	×	★	○	△	△
长蛇	×	○	○	△	★	–	×	×	△	△
鹤翼	△	×	△	×	×	★	–	○	○	△
专攻	×	○	△	○	×	○	×	–	△	△
攻守	△	△	△	△	△	△	×	△	–	○
专守	△	△	○	△	△	△	△	△	×	–



选择阵形时最先考虑到的应是如何避过对方的必杀技，例如有些必杀技是将杀伤力集中于一点，这样便不能选择兵力过于密集的阵形，否则会遭到重创。有时，我们往往因对方兵力不足而轻视其实力，从而摆出突击阵形——“飞鸟”来进攻，需知这一阵形最易遭到如“剑魔连斩”等招术的袭击，己方的人数越多，损失就越大。战斗开始前，玩者应先确认敌方武将拥有何种必杀技。一般每名武将都拥有三种必杀技，在同一场战斗中，这三种必杀技是不能重复使用的，只要将其必杀技消耗完，这名武将基本上便和普通士兵没有区别了。

必杀技的有效使用方法

总的来说，只要兵力多于对方，这场战斗便可稳操胜券。但应注意尽量少受损失，以便有足够的力量来应付下一场战斗，所以善用我方武将的必杀技是很重要的。

正如前面提到的，必杀技可给对手的兵力造成巨大的打击，有时甚至能使战局发生戏剧性的变化。君主与特定的几位武将均拥有超强的必杀技，一定要令他们多参与战斗，这样才可以最快的速度令三种必杀技完全出现。

拥有回复系必杀技的角色应首先出场，他们可以自己的兵力来消耗对方，其后则能加以补充，注意补充的数量是以本次投入的兵力为准(如:在投入战斗时只剩下700名士兵，则回复的上限便为700)。正如我们所提到的，某些阵形可以躲避相应的必杀技，而有一些必杀技又有着射程的限制(如:气功炮是无法贯穿对方阵营的)，所以我方武将在使用必杀技前也应仔细考虑，以免浪费。

战至最后一兵一卒

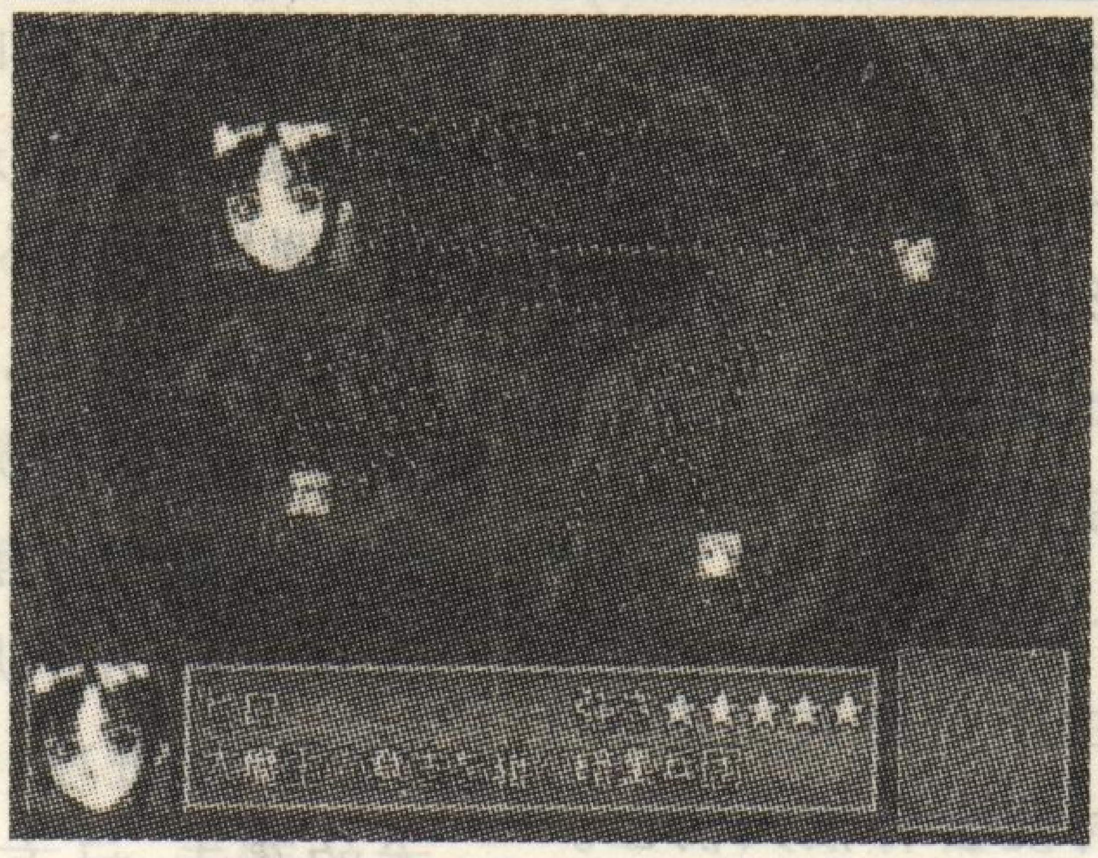
敌我双方的最大兵力为各1000人，有时因过多参与战斗会有着数百甚至数十人面对敌方1000人的情况，这种情况下应该怎么办呢?是退却吗?错了，应毫不犹豫的投入战斗，用自己有限的力量来消耗对方的兵力以及诱使对方武将消费必杀技，为后面我方主力的出场创造有利条件。切记，哪怕只剩下一兵一卒，也要战斗到最后。

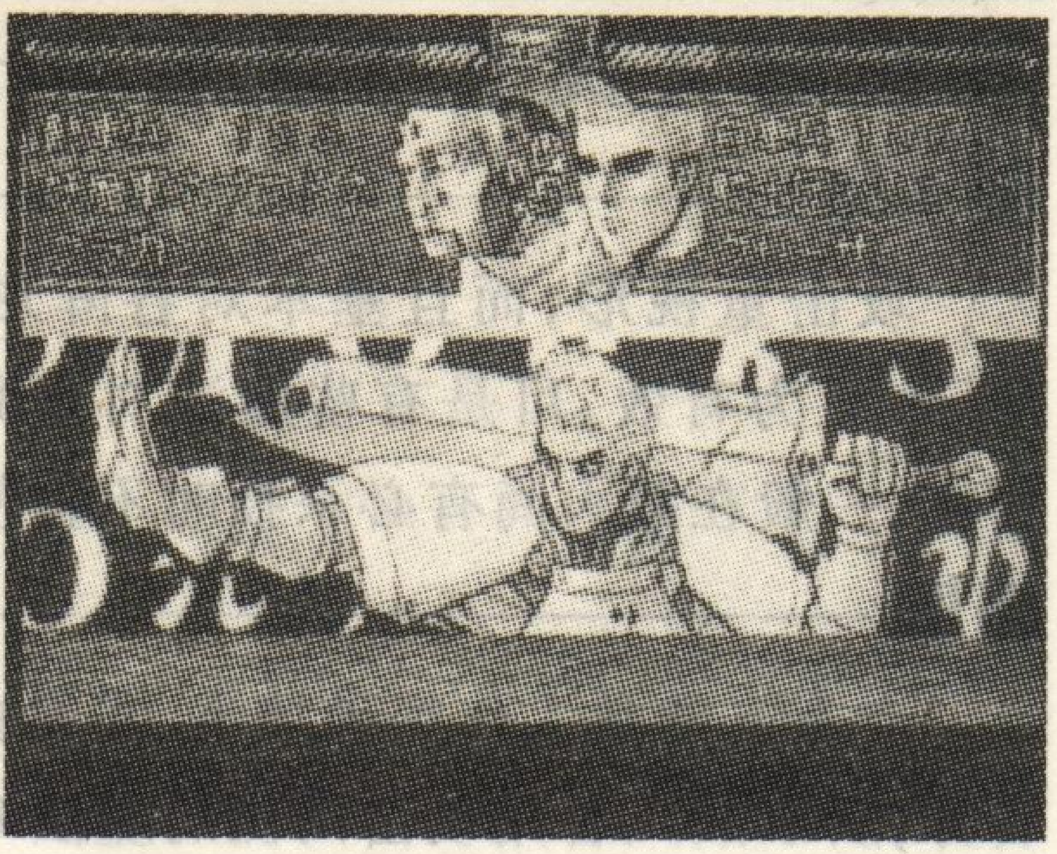
战斗之后

当战胜敌方部队后，便可攻打其城池，基本上只要力量足够，消耗一些士兵便可将该城夺得。如敌国所有城池均被占领，该国便告灭亡，其君主及武将都会由我方来处置，是将其斩首还是放其一条生路，玩者可随喜好而定，被放生者有可能因感激而成为仲间，如选择“却下”令其离开，以后则可能在探索时找到他。

主要四国的人才大公开

以下我们将要介绍本游戏最初可使用的四个国家以及各国的人材状况，总的来说使用这四个国家进行游戏是比较简单的。在介绍之前先说明一下能力表的看法。武力、忠城等能力有从A到E五等，A为最高，E为最低。在招术的介绍中，冒号后面为其攻击属性与使用条件，○代表可以使用，×代表不可以使用。





新生魔王军[ガード]



ヒロ
武力:A 外交:B
知力:B 忠诚:E
魅力:A 健康:良
兵种:スケルトン

■魔招・炼狱:攻击技。阳では×。
■烈火死灵斩:攻击技。阳では×。
■魔界庄・轰炎:攻击技。阳では×。



サトー
武力:B 外交:D
知力:C 忠诚:C
魅力:D 健康:良
兵种:忍者

■虚空手里剑:攻击技。
■天魔金刚掌:攻击力上升。远距×。
■月组忍法・光阴脚:攻击技。



ザキフオン
武力:B 外交:C
知力:E 忠诚:B
魅力:D 健康:良
兵种:骑士

■剑魔连斩:攻击技。
■防御的咒文:防御力上升。
■降魔裂钢斩:攻击技。敌麻痹。



チク
武力:D 外交:B
知力:B 忠诚:C
魅力:D 健康:良
兵种:村人

■来雾:天候を雾に。
■血液凝固弹:攻击技。
■风招:天候を风に。

魔王的女儿誓要为父报仇!

骑士团ツリニーグ[シリニーグ]



グリーザ
武力:A 外交:B
知力:B 忠诚:A
魅力:B 健康:良
兵种:骑士

■ラ・デルフエス:攻击技。间では×。
■回复の祈り:回复技。间では×。
■圣剑ラツグート:攻击技。间では×。



リガイソ
武力:B 外交:C
知力:E 忠诚:C
魅力:D 健康:良
兵种:骑士

■爆雷の咒文:攻击技。通常、阳では×。
■剑魔连斩:攻击技。
■天魔轰雷:攻击技。



シヤロン
武力:D 外交:B
知力:C 忠诚:B
魅力:C 健康:良
兵种:村人

■治愈の祈り:回复技。间では×。
■圣防御的咒文:魔法防御上升。间では×。
■回复の祈り:回复技。间では×。

考察武将能力

本作中，玩者需要仔细考察每位武将的能力，以确定其在各种工作中所能起到的作用。一般来说，魅力高的人物在外交方面会显得轻松些，而武力与知力则更是重要，因为这两项能力会直接影响到战争以及投资的效果。

为了正义而战斗的骑士团!

深绿エルフ军[プリエスタ]



アゼレア
武力:C 外交:B
知力:A 忠诚:A
魅力:A 健康:良
兵种:エルフ

■グリーソ・ノア:回复技。砂漠、湿地は×。
■天魔操树魂:攻击技。热、寒、砂漠、湿地、山岳×。
■ムーン・セイバー:士气上升。间のみ○。



アイスバーグ
武力:D 外交:B
知力:B 忠诚:C
魅力:C 健康:良
兵种:エルフ

■操树の咒文:攻击技。热、寒、砂漠、湿地、山岳×。
■封神の咒文:魔法防御上升。阳で×。
■增强の咒文:攻击力上升、间で×。



ワアバーヅユ
武力:B 外交:D
知力:E 忠诚:B
魅力:C 健康:良
兵种:エルフ

■幻惑の咒文:攻击技。マヒ、热、寒×。
■气功弹:攻击技。
■地龙爪の咒文:攻击技。マヒ、湿地、森、山×。



スタリナ
武力:E 外交:B
知力:A 忠诚:C
魅力:B 健康:良
兵种:ネコ

■动树の咒文:攻击技。热、寒、砂漠、湿地、山岳×。
■グリーン・ノア:回复技。砂漠、湿地×。
■天魔圣障壁:防御力上升。

精灵一族能否完成霸业呢?

ムロマチ军[ムロマチ]



大蛇丸
武力:A 外交:C
知力:C 忠诚:B
魅力:A 健康:良
兵种:足轻

■一之太刀・迁风:攻击技。
■里奥义・封神闪:攻击技。
■返し刃・双龟旋:攻击技。



新山
武力:B 外交:D
知力:E 忠诚:B
魅力:E 健康:良
兵种:足轻

■气功弹:攻击技。
■大地の咒文:攻击技。
■烈卫练功弹:攻击技。



莲击
武力:C 外交:C
知力:B 忠诚:C
魅力:C 健康:良
兵种:足轻

■龙爪斩:攻击技。
■增强の咒文:攻击力上升、间で×。
■剑魔连斩:攻击技。

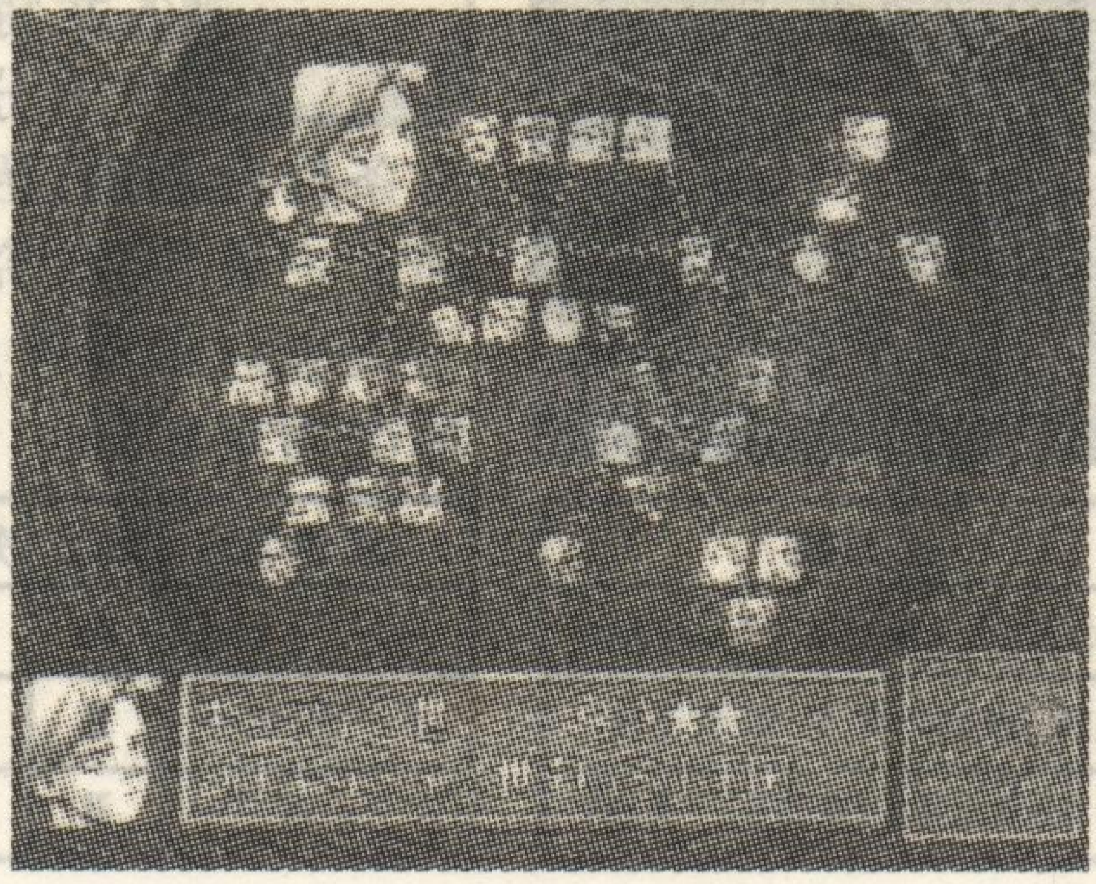


不如归
武力:C 外交:C
知力:C 忠诚:A
魅力:B 健康:良
兵种:忍者

■疾风手里剑:攻击技。
■操树の咒文:攻击技。热、寒、砂漠、湿地、山岳×。
■里奥义・阿修罗阵:攻击技。

傲视极东地区的霸者!

其它国家的能力介绍





《SPECTRAL FORCE》这一游戏中，是共有 40 个国家登场的，虽然最初只能选择 4 国，但当玩者爆机一次后，便又有 12 个国家选择。如果能够再爆机一次，那么就可以选用全部国家了。此外，游戏中还有隐藏的《フアミ通》王国军。

每个国家的重要人物其使用某些必杀技时，都会用动画来表现，有兴趣欣赏的朋友不妨逐一的试试看。

ゴブリン军[バルハラ城塞]



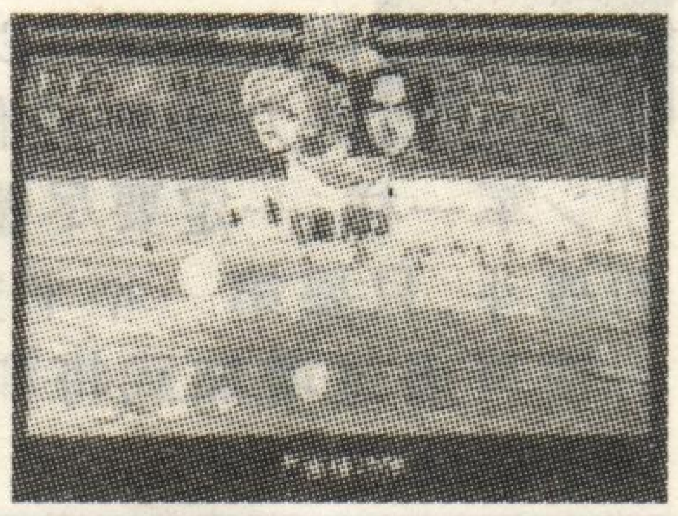


可以说是处境最困难的国家，最初时便要小心新生魔王军的攻击，与这样一个强大的敌人为邻想要平安生存实在不是一件容易的事。只要撑过第一年，情况便会有所好转，随着武将和士兵的增加，胜利便不远了。

武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	必杀技
ブリモリン	C	E	E	B	E	降雨、剑魔连斩
ブリガトー	C	E	E	E	E	龙爪斩、水の咒文
グロミユー	B	D	D	D	B	剑魔连斩、烈冲连气炮、里奥义·封神闪

暗黑不死团[ツエンバー]





实力比较平均的国家，平时要注意周围的动向，稳步的发展是本势力生存的策略之一。在邻国中，先要避免与强者过早交手，先选择弱小的国家为攻击对象较好。对于シリニーグ一定要小心，它可以说是最大的威胁。

武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	必杀技
バイアード13世	B	C	D	C	C	杀界の咒い、暗门、D·P·マッスル
グラウス	C	B	C	C	B	恐怖の咒文、病魔の咒文、天魔幻梦阵
メイミー	E	D	B	C	B	防御の咒文、结界の咒文

クリアスタ王国军[シルヴェスタ]



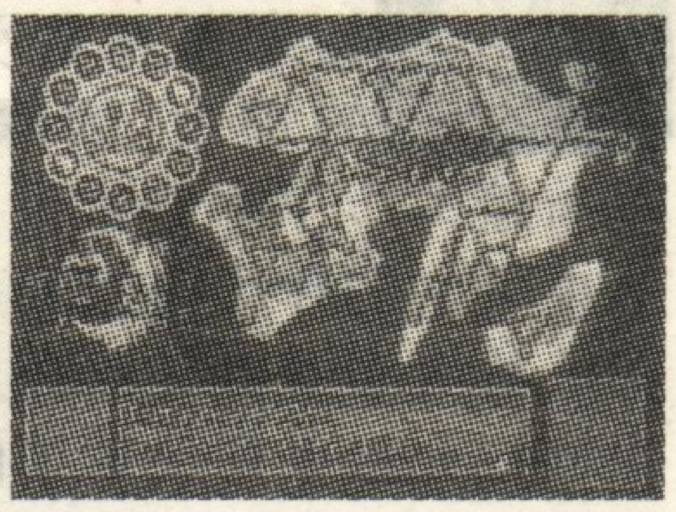


尽快增加武将的数量是当务之急，最初的两人能力还算优秀，但周围布满了好战的国家，条件非常险恶。切记不可过早与邻国发动战争，第一年内还是专心发展内政为好，待有足够实力才可出击。

武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	必杀技
ミユラ	E	C	B	C	B	治愈の祈り、圣防御の咒文、女神降临の祈り
ガンマツハ	B	C	D	D	A	剑魔连斩、防御の咒文、里奥义·封神闪

神圣皇国军[コリアステイーン]



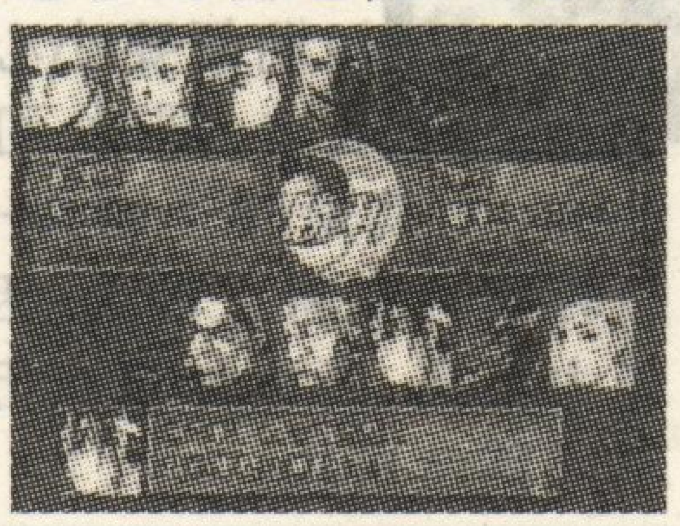


国力较强，武将数也较多，可惜战斗型的人物却比较缺乏，这是最令人头疼的事情。还是把"静等周边国家因战争力量削弱，而我方趁击坐收渔利"作为策略，这样基本上可保证势力不断扩大，而自身又不受太大损失。

武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	必杀技
ドリフアン帝	E	C	A	C	B	阳光、圣防御の咒文、女神降临の祈り
ミコーフア	E	B	C	D	B	水の咒文、回复の祈り、天魔命水
シズフア	D	C	C	B	C	圣防御の祈り、治愈の祈り、天魔封杀掌
クレフア	C	D	D	B	B	气功弹、圣防御の咒文、烈冲练功弹

妖魔军ネブガドネ[ガウガブル]

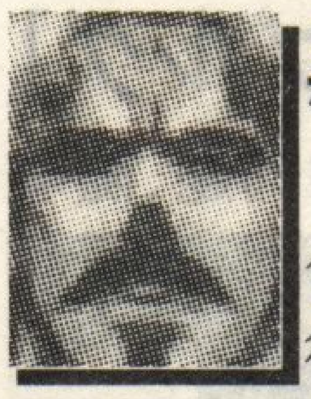


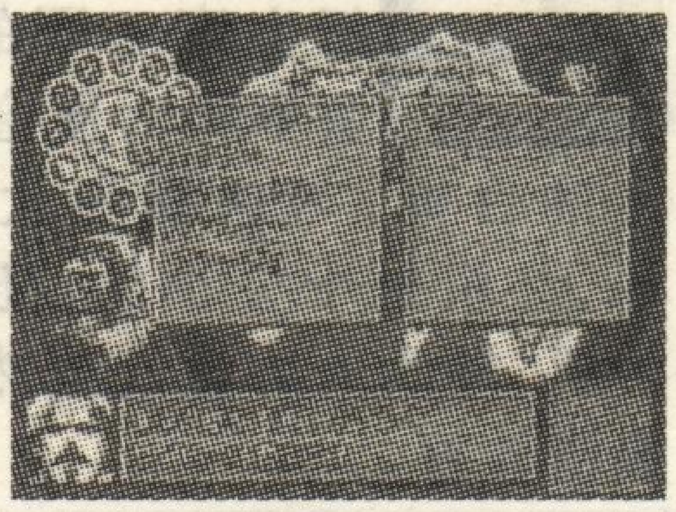


初期国力处于十分悲惨的境地，面对シリニーグ频繁的攻打基本上没有积蓄力量的机会。一定要尽快将武将和士兵的数量增多，一但发现シリニーグ与别国交战，妖魔军便可趁机将这个强敌尽早消灭。

武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	必杀技
ケムリス	E	B	D	C	E	病魔の咒文、恐怖の咒り、天魔死灵界
クラカソ	B	E	E	C	A	静寂、暗门、冻土

黑骑士ゴーラ[カイゼルオーン]



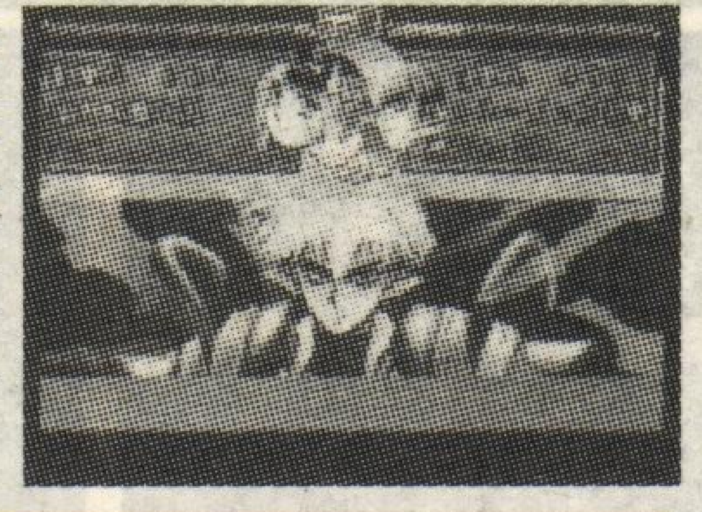


在众多的国家中，它的下属武将能力均不很出色，因而搜寻人材势在必行。基本上初期的战斗大多依靠武将所拥有的必杀技打头阵，如在这方面薄弱的话，战斗时将会损失不少兵力。究竟以哪国为攻击目标，还要看实际情况而定。

武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	必杀技
ガイザー	B	D	C	D	D	剑魔连斩、杀意の咒い、ランシコウアイク
ライラ·ドル	D	C	D	E	A	冻土、水结の咒文、天魔封神界
スケルター	C	D	E	D	B	魔爪斩、剑魔连斩、恐怖の咒文
グブッヅヨソ	D	D	D	D	C	龙爪斩、暗门、剑魔连斩

ルネーヅユ公国军[プラテイセルバ]



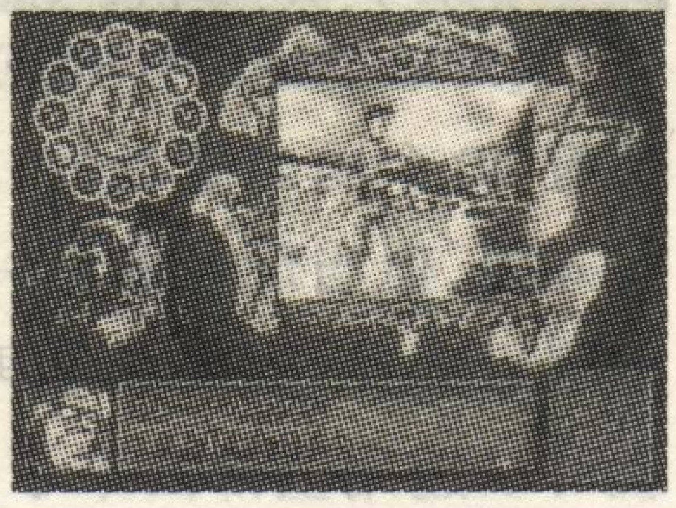


国力虽然一般,但是她的手下却拥有最强的武将,这在领土扩张方面会相对轻松许多。总的来说,其内政与战斗皆会十分活跃,其力量迅速发展,很快便具有了与强国对决的实力。使用这样的势力来统一世界,未尝不是一种乐趣。

武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	必杀技
リトル・スノー	D	B	A	C	A	圣防壁の咒文、ラ・テルフエス、月光圣回复の祈り
バグバシト	C	D	D	D	A	龙爪斩、强化の咒文、剑魔连斩
ヅヤドウ	A	B	A	B	E	魔招・水结树、天魔死灵界、魔界庄・黑灵阵

魔法同盟军[ガレーナ]



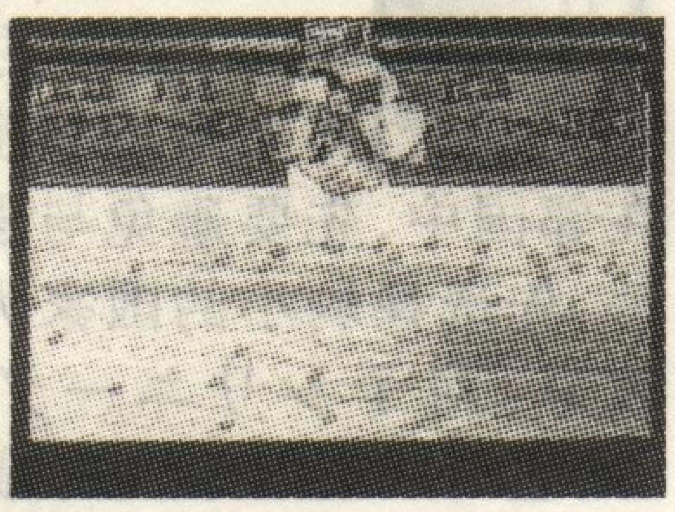


拥有知力派的武将和武力派的武将的国家,各武将所持有的必杀技均十分强力,但有些是有条件限制的。因为本势力处于大陆的中央位置,究竟把哪个方向作为突破口值得考虑,还是根据实际情况而定较好。

武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	必杀技
ザシブ・ロイ	D	B	C	D	E	亚空间の咒文、恐怖の咒文、天魔异界门
ゴーダマー	E	A	D	C	D	水界の咒文、降雨、天魔命水
スライスラー	B	E	E	E	C	地龙の咒文、天魔地龙钢

ケイハーム王国军[ボロ一ニヤ]





周围的强国以及好战的国家数量不多,其自身的国力以及武将的能力却都较低,与ゴブリン军一样,一定要尽量避免初期的战斗,只要第一年平安度过,以后便可通过增加武将和士兵数量逐步发展。

武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	必杀技
ヅエノバ	D	C	D	C	C	龙爪斩、剑魔连斩
スガー	E	C	D	C	E	强化の咒文、动树の咒文、结界の咒文
ナシクル	C	D	D	D	E	气功弹、防壁の咒文、烈冲练功弹
ベアードラ	C	E	E	D	E	龙爪斩、剑魔连斩

ヘレジイ解放军[パウラス・ヌイ]



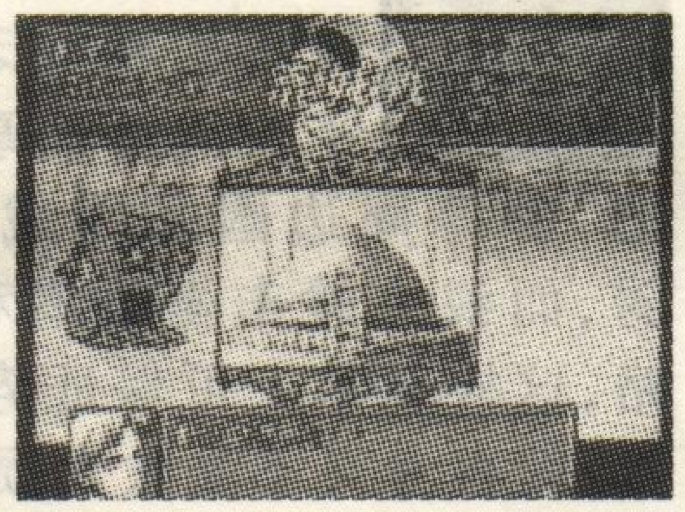


武将能力较低,这为该国的战斗造成许多困难。要注意深绿エルフ军与暗エルフ军发生战斗的机率十分高,可趁它们双方力量衰减的时候出击,占领海岛作为根据地,然后再一步一步的向外扩张。

武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	必杀技
マハラージヤ	D	B	E	C	E	ばし
クレセント	E	C	B	C	A	治愈の祈り、防壁の咒文、天魔慈爱祈
ルグログ	C	D	D	E	B	龙爪斩、剑魔连斩

旧军ラウコ一ン[トラテペス]





武将能力不高,但城的结界值非常高,这在初期可以经受**1~2**次的进攻。因深绿エルフ军与暗エルフ军经常发生战斗,所以也可它们作为进攻目标。因武将必杀技大多受到条件限制,所以尽快寻找人材也是很重要的。

武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	必杀技
カモロテス	E	A	D	B	C	大地界の咒文、流星雨の咒文、天魔守地
アーチヤレテス	C	D	D	D	D	气功弹、飞火の咒文、炎弹の咒文
バシルーテス	B	E	E	E	B	大地の咒文、剑魔连斩

暗エルフ军[ハイラングール]





因其好战的本性,所以武将方面大多拥有攻击系的必杀技,这在战斗中经常会十分有利。因与深绿エルフ军的战争不断,要小心其它国家的袭击。此外,旧军的トラテベス城结界值很高,一定要有足够的兵力才能攻占。

武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	必杀技
プロミネント	C	C	D	D	C	恐怖の咒文、杀界の咒い、黑烟障壁
グラ	D	B	E	C	E	炎弹の咒文、爆风の咒文、龙声ゴルベリアス
シーフォーム	C	D	D	D	C	龙爪斩、走火の咒文、剑魔连斩
ブルームーン	D	C	E	C	C	龙爪斩、爆雷の咒文、剑魔连斩

骑士团ロ一ザ[トータスブルグ]



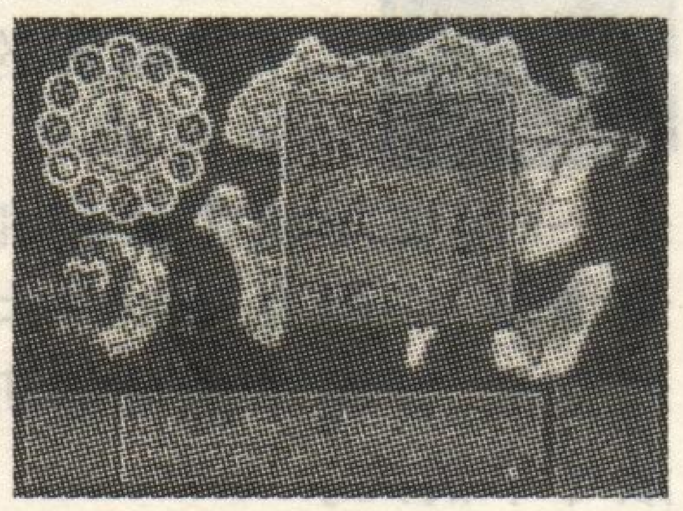


国力与武将能力都是十分严竣的问题,随着新生魔王军的发展,很快本势力便会成为它攻击的目标,与这样强大的敌人交手,胜机是十分小的。还是要看准时机,等别人力量削弱然后再趁机出击较好。

武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
トブアン	D	C	C	C	E	良	龙爪斩、剑魔连斩
ルーヤイダー	C	E	D	C	B	良	剑魔连斩、大地の咒文、静寂

ギユフイ王国军[ナハリ]





因邻国的黑骑兵不断扩大领土,所以在游戏初期便要小心受到它的攻击。同时,可观察别国动向,尤其是骑士团ローザ,待其疲弊后可先将之消灭。因已方武将能力不高,所以如没有万全之策便不可冒然进攻。

武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
キユブィ 2世	D	D	B	C	A	良	风の咒文、エスベラント・W
シーマ・シウアイ	E	A	C	A	C	良	操树の咒文、风招、爆炎の咒文
ラーロゲ	C	E	D	E	A	良	龙爪斩、剑魔连斩



兵团ヘクターロア[ジグロード]

集中了最高位的魔法使,各武将的知力非常高,必杀技的杀伤力也极其惊人。缺点是武力较低,而且必杀技的领悟速度也相对较慢,初期适于发展内政,而后期则会积极参与战斗,属于大器晚成型的国家。

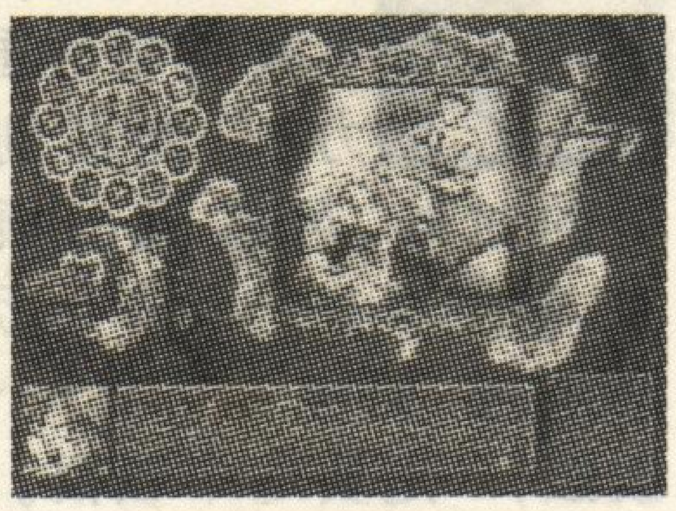


武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
ツグマ	C	A	D	C	D	良	爆雷の咒文、防壁の咒文、天魔轰雷
ハクリユード	D	B	E	D	D	良	热风、爆炎の咒文、天魔爆炎
スレツゲー	E	B	C	C	B	良	龙爪斩、爆炎の咒文、天魔疾风



旧帝国ストンカ[ガッツオ]

序盘时会非常辛苦,应尽早说得他国忠诚低的武将并探索人才,随着力量的状大,尽快消灭邻近的暗黑不死团等势力。切记,在武将数不足的时候,要尽量回避战斗,否则很难顺利的发展下去。

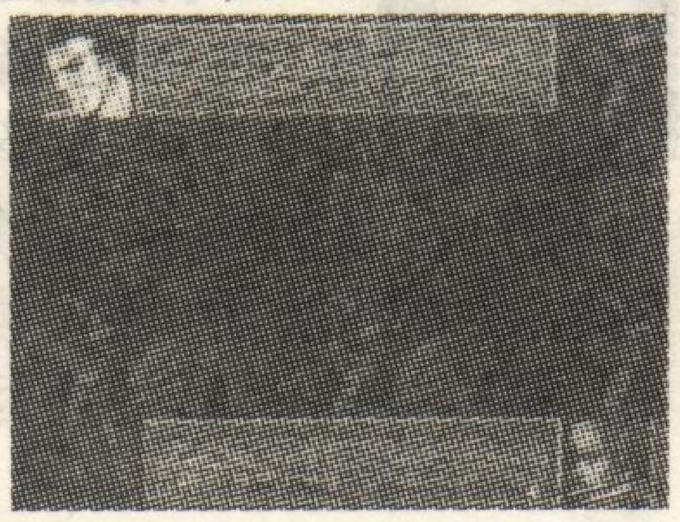


武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
コリンコリン	C	D	C	D	C	良	龙爪斩、防御の咒文、剑魔连斩
ブサイク	C	D	D	D	A	良	集气炮、降雨、烈冲练气炮



旅团フエリアス[フエリアス]

被众多好战的国家所包围,在第一年中生存下去是很困难的。使用这样弱小的国家,运气是必须的,只有寄希望于众邻国不要过于频繁的攻打,只要挨过这段时间,便可补充力量与对手一较高下。

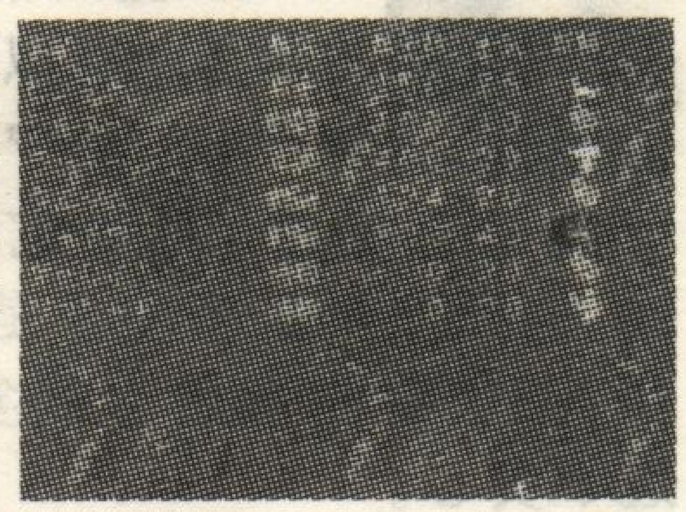


武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
トリシクブルー	B	D	C	D	D	良	烈冲练气炮、爆风の咒文、里奥义・杀灭杀
アナベル	D	D	C	D	B	良	防御の咒文、治愈の祈り、静寂
月心	B	D	D	C	C	良	剑魔连斩、强化の咒文、里奥义・封神闪
アザミ	D	D	D	D	C	良	疾风手里剑、动树の咒文、虚空手里剑



魔法兵团ミルキー[マリアンルージユ]

各武将的武力极低,令人不忍卒睹。但是,君主的魅力比较出众,这可令说得它国武将的成攻率提高,尽快搜集武力派武将以提升战斗力极为重要。此外,还要不断注意邻国的骑士团シリニーグ的动向。

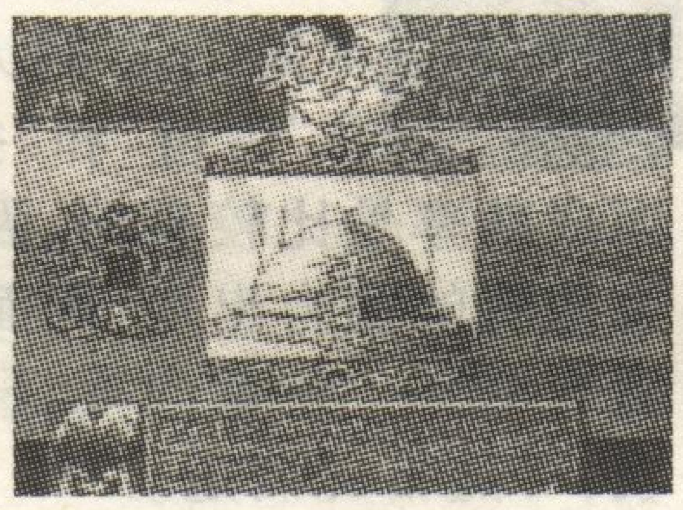


武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
ピンキー	E	A	B	D	D	良	流星の咒文、封神の咒文、SDセレナワーデ
シルキー	E	C	B	D	B	良	动树の咒文、来雾、操树の咒文、
ラシキー	C	D	C	D	D	良	气功弹、防御の咒文、烈动练功弹



ドウム战斗国家[エイクス]

属下的武将能力非不是十分出色,但也足以应付初期的战争。在周边各国的相互战斗中,注意观察哪一方的力量被削弱,然后便可将其消灭。包括君主在内,该势力的人物魅力较低,因而"说得"成功率不高。



武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
ガイザン	D	B	D	B	B	良	增强の咒文、操树の咒文、召唤ゴーレム
ゼロ	B	D	E	D	A	良	烈冲练攻弹、里奥义・爆裂功霸
イチゴウ	C	B	D	C	A	良	结界の咒文、气功弹、封神の咒文
ニゴウ	C	E	E	D	B	良	地龙の咒文、地龙爪の咒文



レンジヤーチーム[ベミナパ]

除了ズーバシグ知力为A级外,其它武将的各项能力都令人担忧,以这种状况与别国发生战斗,取胜的机会实在不多。还是尽快寻找武力高的人才吧,这样才能为后期的扩张领土创造有利的条件。

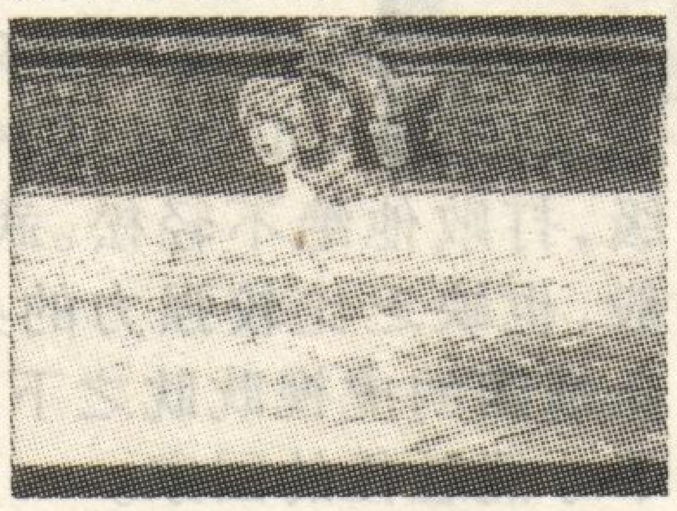


武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
ルーボーグ	C	D	B	C	B	良	气功弹、增强の咒文、烈冲练功弹
シヤバリン	D	E	D	D	B	良	动树の咒文、气功弹、烈冲练功弹
ズーバシグ	D	A	D	C	D	良	月光回复の祈り、暗门、月光圣回复の祈り
ラナレグス	C	E	E	E	C	良	龙爪斩、剑魔连斩



ネコ军团[フリージイ]

各项能力都很一般,其特有的兵种"ネコ"在战斗中也会十分辛苦,因各武将缺乏有效的必杀技,所以尽快搜寻武力系武将是必要的。可以把周边小国作为初期进攻目标,在有足够的实力前不要向大陆的中央推进。

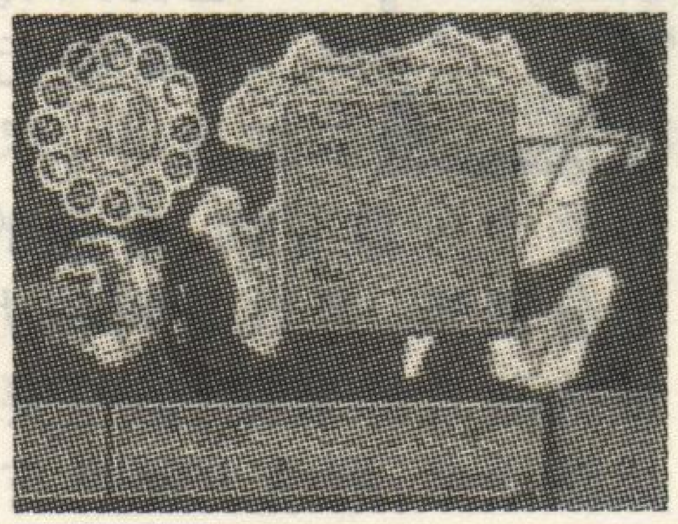


武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
マリマー	C	E	B	D	D	良	地龙斩、动树の咒文、剑魔连斩
ニヤン	E	D	C	C	C	良	静寂、暗门
キヤンセル	C	D	D	D	B	良	龙爪斩、集气炮、剑魔连斩



翼骑军ミルリア[ボルホコ山]

拥有与ネコ军团相反的"翼骑士",它们的实力是很强的,但众武将能力一般,不值得依赖。邻国的各种变化是取胜的关键,尤其是好战的黑骑士,一旦发现该国力量削弱,便要尽快将其消灭。

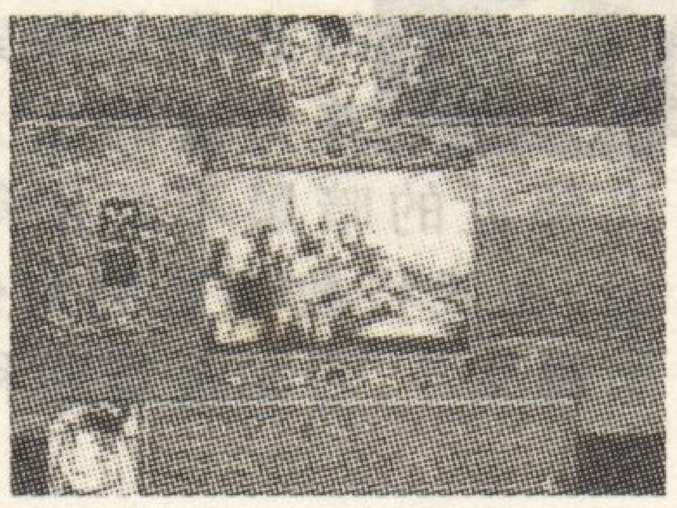


武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
ブルマク	B	D	C	D	C	良	爆风の咒文、气功弹、天魔疾风
タレル	C	D	C	C	B	良	风の咒文、风招、爆风の咒文
クールクム	E	D	C	D	B	良	治愈の祈り、风の咒文、回复の祈り
ジヤールガ	D	D	E	D	E	良	爆风の咒文、异界の咒文、亚空间の咒文



幽鬼妖魔兵团[エジユー]

在属下的武将和士兵数量增加之前，基本不具有与邻国交战的能力，只能在别人力量薄弱的时候，可趁机占领一两座城市。君主クレーシャトラ的第三种必杀技“死神・ブラーナ”杀伤力极强，一定要尽早领悟。



武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
グレーシヤトラ	D	B	C	B	E	良	死病の咒文、杀界の咒り、死神・ブラーナ
ぺぺ	E	D	B	C	B	良	幻惑の咒文、暗门、恐怖の咒文



骑兵トウイングー[ガルカシユ]

君主的能力非常高，但因周围布满了好战的国家，所以情况也比较严竣。当フラウスター力量削弱后，可以它为攻击目标。初期便可扩张领土是其特点所在，但也要注意已方的实力，不可过于贪心。

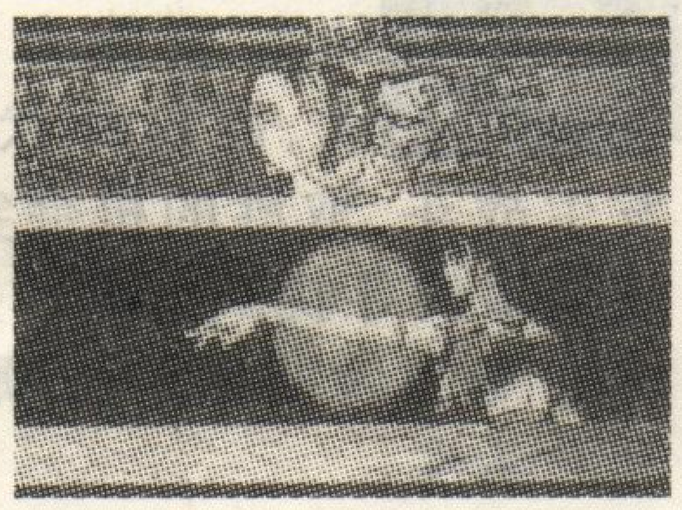


武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
ハン・デ・ローン	A	B	A	B	E	良	大地の咒文、风の咒文、大地界の咒文
ハン・デ・クル	D	D	C	D	C	良	风招、龙爪斩
ハン・デ・ウオム	C	E	D	D	A	良	龙爪斩、大地の咒文、剑魔连斩



海贼ハネーシャ[ディアルゴ诸岛]

处于大陆中央的位置，因这里是各强国交战的战场，所以想要平安生存十分困难。武将的武力较高，可在一定程度上应付好战的邻国，只要准备充分，胜利还是有可能的。不妨尝试一下与邻国结盟，这会使形势有利的多。

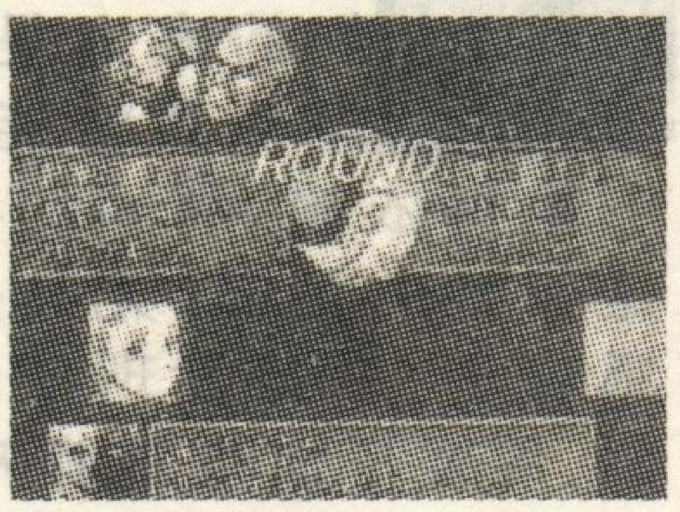


武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
シオン	B	D	C	C	B	良	龙爪斩、水界の咒文、剑魔连斩
ムラサキ	C	D	D	D	D	良	龙爪斩、疾风手里剑
ガトゥハ	C	E	E	E	C	良	集气炮、裂伤连气炮



古代神兵团[ウマリー岛]

起初只有君主一人，虽然本人的能力非常优秀，但毕竟无法应付过多的战斗。尽快搜寻人材是十分重要的，序盘的领土扩张十分困难，多数时间和力量都用于抵抗敌人的来犯，但只要国力提高，兵源增多，那情况便会有所好转。

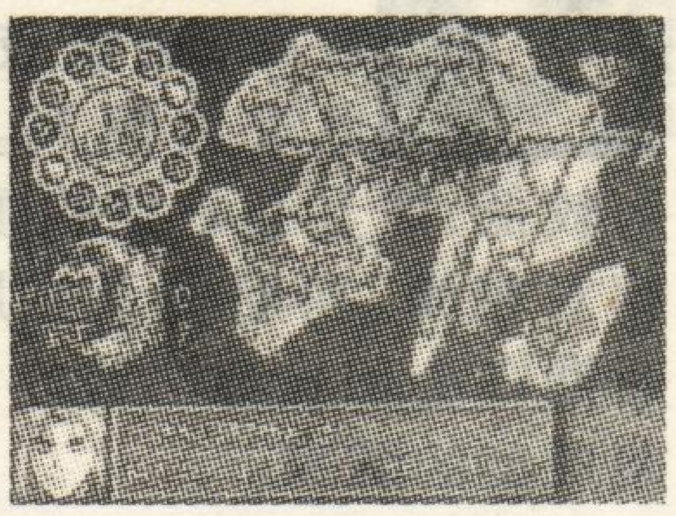


武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
ヘルガイア	A	B	B	B	E	良	流星雨の咒文、天魔圣障壁、天魔流星阵



ジャピトス王宫军[ジャピトス]

在背景设定中，王宫军的君主カーマ・ラ・ルー是位令邻近诸国感到恐惧的人物，但是实际在游戏中他的力量却很一般。在扩张领土的过程中，每一步都会十分艰辛，基本上仍以消灭力量被削弱的国家为策略。



武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
カーマ・ラ・ルー	C	C	D	D	D	良	魔虫の咒文、地龙の咒文、サモンバジアルト
ジヤミトス	E	C	D	C	E	良	异界の咒文、风招
シヤラ	E	D	B	C	B	良	防御の咒文、阳光、回复の祈り
バルトス	C	E	D	D	C	良	魔虫の咒文、风の咒文、魔虫群の咒文



ウアングル盗贼团[ヘルハンブール]

武将能力十分低，尤其是武力方面更不尽人意，在邻近诸强国的包围下，可选择周边各岛为最先占领的目标。在第二年时，随着兵源的增多，便可尝试逐步扩张。最重要的课题是要尽快搜寻一些知力派武将。

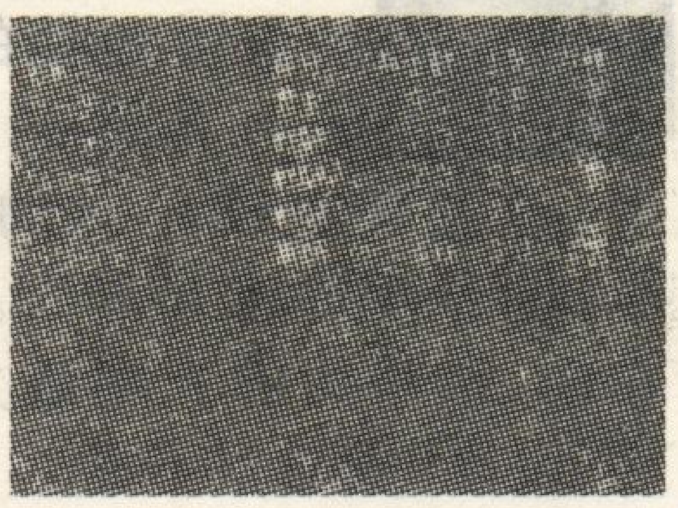


武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
マンビー	B	E	D	D	E	良	剑魔连斩、走火の咒文、里奥义・封神闪
ギヤブ	C	D	E	E	C	良	剑魔连斩、杀意の咒り、里奥义・封神闪
リユウ	D	D	D	D	D	良	集气炮、烈冲连气炮



义军イプロイア[カムリア]

曾打倒大魔王的三勇者所在的国家，拥有众多魅力高的人物，因而在“说得”和“探索”等方面成功率是比较高的。因最初所拥有武将的能力出众，因而总合国力提升较快。究竟向南还是向西进攻，可随情况而定。

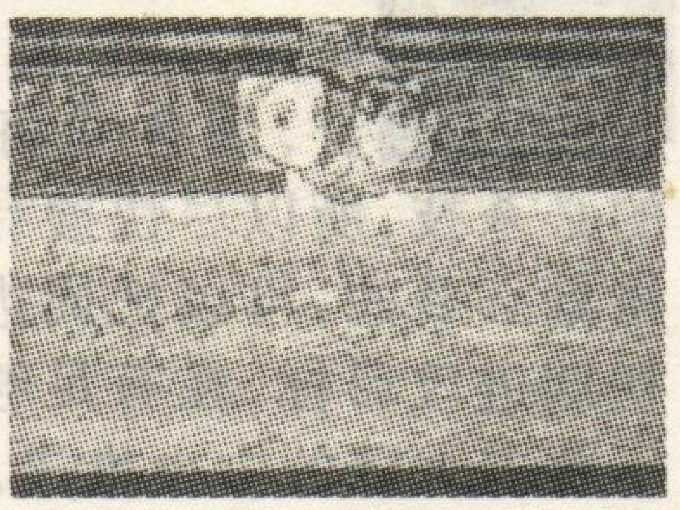


武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
ラーデウイ	B	C	D	C	C	良	剑魔连斩、烈冲连气炮、里奥义・封神闪
シフオン	B	D	B	D	B	良	流星の咒文、烈冲练功弹、流星剑
ンフラン	E	D	B	D	A	良	治愈の祈り、结界の咒文、回复の祈り
クリス	D	C	D	C	D	良	操树の咒文、来雾、炎壁の咒文
ランジエ	E	C	A	C	B	良	回复の祈り、天魔慈爱祈、女神降临の祈り



拳圣ラコルム[フーリユン]

因早期很有可能受到古代神兵团的攻击，所以处境不很乐观，对手ヘルガイア的武力为A级，打败他绝不轻松。武将能力一般，也缺乏比较强力的必杀技，在众强国的虎视眈眈之下，是只有高手才能胜任的国家。

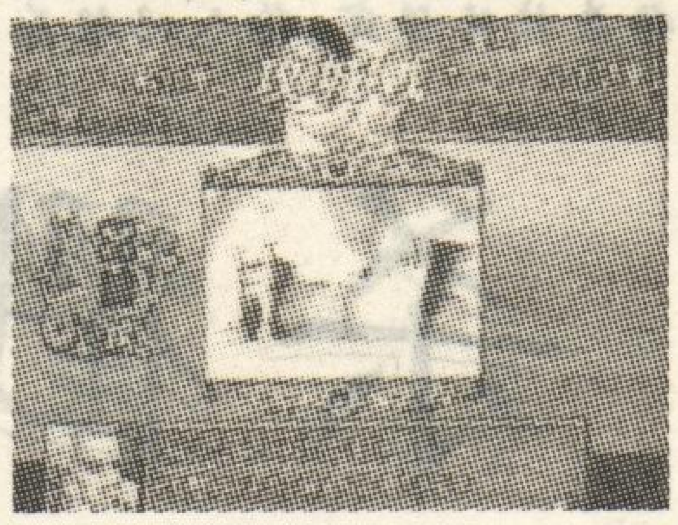


武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
フ代ハマオウ	B	D	C	D	C	良	烈冲练功弹、烈冲连气炮、里奥义・爆裂功霸
ザングキ	D	C	D	B	D	良	集气炮、强化の咒文、烈冲连气炮
レンフオー	D	E	D	D	C	良	静寂、烈冲连气炮、操树の咒文
マリル	C	D	C	D	B	良	气功弹、防壁の咒文、回复の祈り



ホーンハル国防军[ゴルデン]

武将的能力不错，国力一般，邻国也并不是很强，这就给国防军创造了扩大领土的机会。在这样有利的情况下，各种基本策略也绝不能忽视，虽然起初是处于フラウスター的属国状态，但为了以后的胜利忍一时之气是必需的。

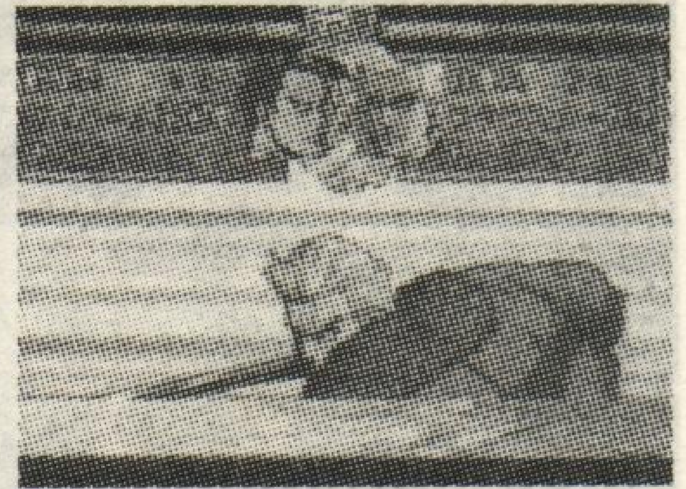


武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
マークノイヤ	D	B	D	A	C	良	防御の咒文、防壁の咒文
レーバースロー	C	D	D	D	E	良	龙爪斩、剑魔连斩
樱水	B	C	D	C	E	良	剑魔连斩、水界の咒文、里奥义・封神闪
ギガルス	B	E	E	E	B	良	龙爪斩、大地の咒文



フラウスター兵团[ロギオン]

号称“最大的军事国家”，在游戏初期它所拥有的武将和士兵数目是最多的，面对周围相对较弱的国家，可充分体会扩张领土的乐趣。武将的平均能力一般，在搜寻到初色人材之后，便可以将无能之辈解雇。

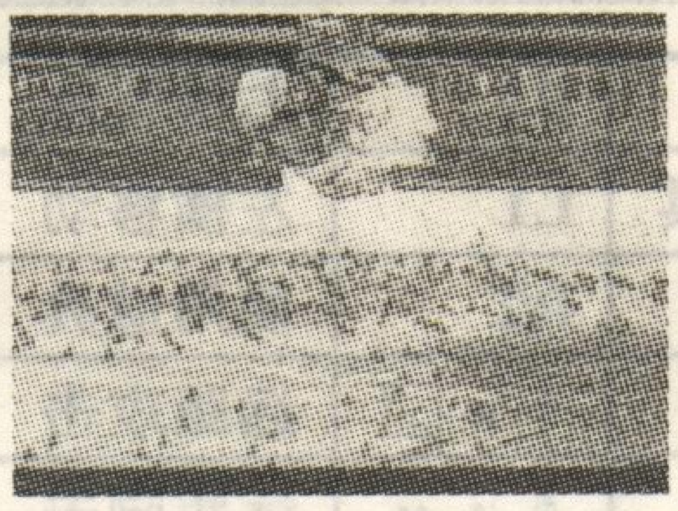


武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
ザーフラク	B	C	C	C	C	良	剑魔连斩、爆炎の咒文、里奥义・封神闪
グリドフ	C	D	D	D	C	良	龙爪斩、剑魔连斩
ドミニム	E	C	D	D	D	良	动树の咒文、静寂、结界の咒文
ゲムルグ	B	E	E	E	C	良	剑魔连斩、地龙爪の咒文
ギヤリン	D	D	D	C	D	良	走火の咒文、结界の咒文、炎壁の咒文
ジルオン	E	A	D	B	B	良	降雨、水界の咒文、召唤ゴーレム



カエル军[ベルヌーブ]

不仅外形丑陋，而且各项能力都比较低，其主要兵种カエル战斗力亦十分低下，在战斗中完全处于下锋，可以说是本作中的超弱小国家。唯一的希望在于初期众邻国手下留情，而后能找到一些有用的人材。

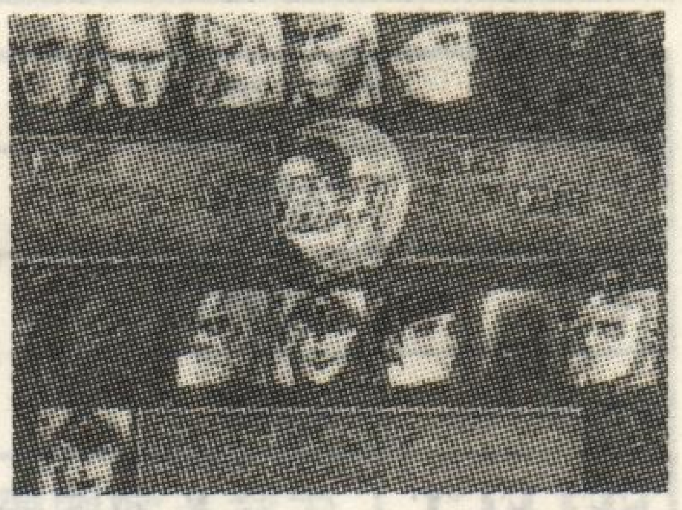


武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
マーケ	E	E	E	D	C	良	降雨、水界の咒文
オヤマ	D	D	E	E	B	良	水の咒文、强化の咒文
タムタム	D	E	E	D	E	良	气功弹、列冲练功弹
タバーシ	E	E	D	E	B	良	月光圣回复の祈り



ミリア僧兵团[サンライオ]

比カエル军稍强，但武将能力也较一般。フラウスター兵团的攻击方向会直接影响僧兵团的发展，第一年时可占领ロギオン，而第二年则可近一步吸收周边的弱小国家。人才的早期补充是十分重要的。

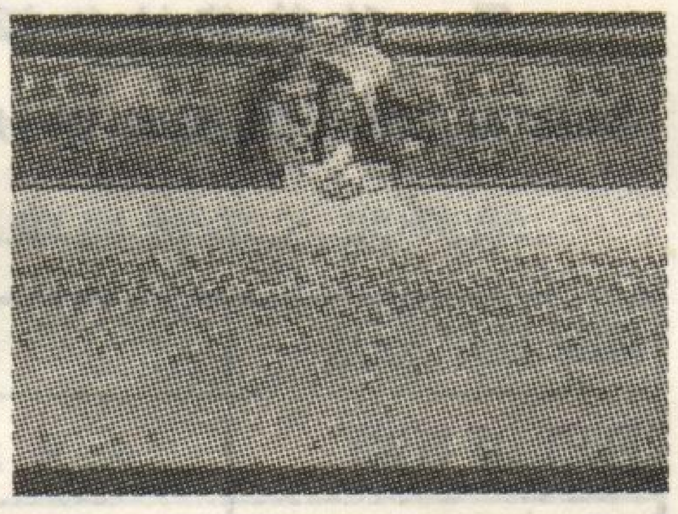


武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
ザリアン	C	C	D	D	C	良	幻惑の咒文、病魔の咒文、龙声ゴルベリアス
アーチヤ	E	D	E	C	B	良	杀意の咒文、强化の咒文、杀意の咒り
ウーナン	D	E	D	E	A	良	集气炮、烈冲连气炮
ラレバス	C	D	E	E	B	良	气功弹、烈冲练功弹



野兽军ゴムロア[ペトウン]

君主バザマ的能力较强，但因周边邻国状况都强于野兽军，所以想要扩张领土是十分困难的。除君主外的两名武将能力不足以胜任以后的战斗，所以要尽快搜寻可以替代他们的人物。总之，小心慎重是必须的。

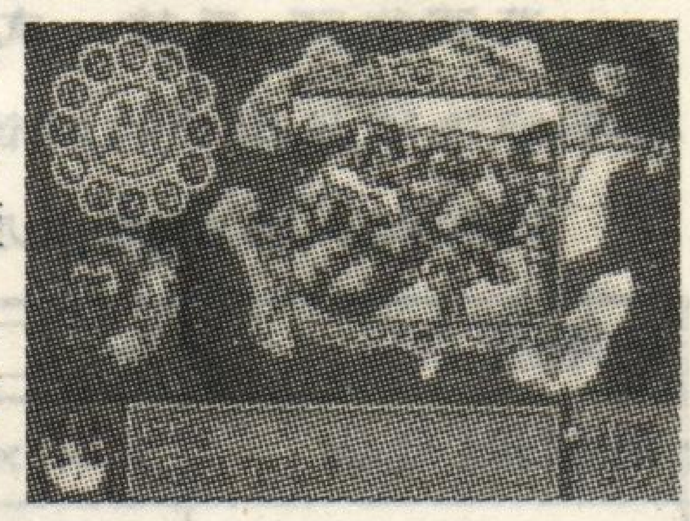


武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
バザマ	B	E	B	D	E	良	烈冲练功弹、增强の咒文
クリフ・リフ	D	D	C	D	C	良	气功弹、强化の咒文、烈冲练功弹
リーガルリリー	D	C	D	D	D	良	动树の咒文、来雾、圣防壁の咒文



冥府兵团[エレジタット]

与古代神兵团一样，开始只有君主一人，它的发展也是要从武将的搜集开始，因魅力较高，所以“探索”和“说得”的成功率较高。待有了足够的人材以及士兵，便可向邻近国家发动进攻，最弱的カエル军是第一目标。



武将名	武力	知力	魅力	外交	忠诚	健康	必杀技
ルドーラ	B	B	B	B	C	良	天魔梦幻阵、幻惑の咒文、天魔异界门

日本著名游戏周刊《ファミ通》中的编辑也在本作登场，主要可通过每年2月与8月的“探索”找到他们(随机出现)。



浜村通信

武力	知力	魅力	外交	忠诚	思考
4	5	4	5	5	3

必杀技：水界、天魔命水、召唤ゴーレム

出现条件：于1006年探索



渡边美纪

武力	知力	魅力	外交	忠诚	思考
3	4	5	4	5	1

必杀技：天魔慈爱祈、死病的咒文、女神降临的祈祷

出现条件：于1005年探索



ブンブン丸

武力	知力	魅力	外交	忠诚	思考
5	1	4	2	2	5

必杀技：增强的咒文、里奥义・封神闪、里奥义・封魔掌

出现条件：于1004年探索



忍者增田

武力	知力	魅力	外交	忠诚	思考
3	5	3	3	4	1

必杀技：剑魔连断、来雾、里奥义・阿修罗阵

出现条件：于1002年探索



间间田スレイブ

武力	知力	魅力	外交	忠诚	思考
4	2	2	1	5	4

必杀技：烈冲连气炮、暗门、死神・プラーナ

出现条件：1003年探索



本作制作水平之高绝对可以称之为目前3DACT的顶峰之作。游戏手感流畅，系统设计周全，3D画面处理的极为干净，尤其是两个人物必杀技的设定，给人以极为爽快的感觉。

杀戮夜魔

机种:PS	厂商:KALISTO
类型:AVG	媒体:CD－ROM

操作方式

↑	前冲	START	暂停	R1	右横移动	↑+○	缓步前进
←	左转	□	武器攻击&取得道具	L1	左横移动	↓+○	缓步后退
↓	后方跳	×	脚攻击	R2	使用道具	L1+○	左慢移动
→	右转	○	防御	↑+□	远距攻击	R1+○	右慢移动
SELECT	生命&地图表示	△	跳	↑+×	远距脚击	↑+△	单脚跳
以上是本作的基本操作方法，只有熟练的掌握才能达到无敌的效果。						←/→+L2	道具选择

人物出招

FATHER IGNATIUS

英国牧师，手持一支长棍，善于做远距离打击，但是速度不够快而且出手比较慢。

选择此人本游戏难度为HARD。

HAMMER CURL	×□□	HAMMERHEAD CRVSH	×□△
WINDMILL SLAM	×××□	ROVWDHOUSE VOLLEY	↑+□
SCOTTISH BACKHAND	□×□	FLYING ELBOWSMASH	△×

NADIA

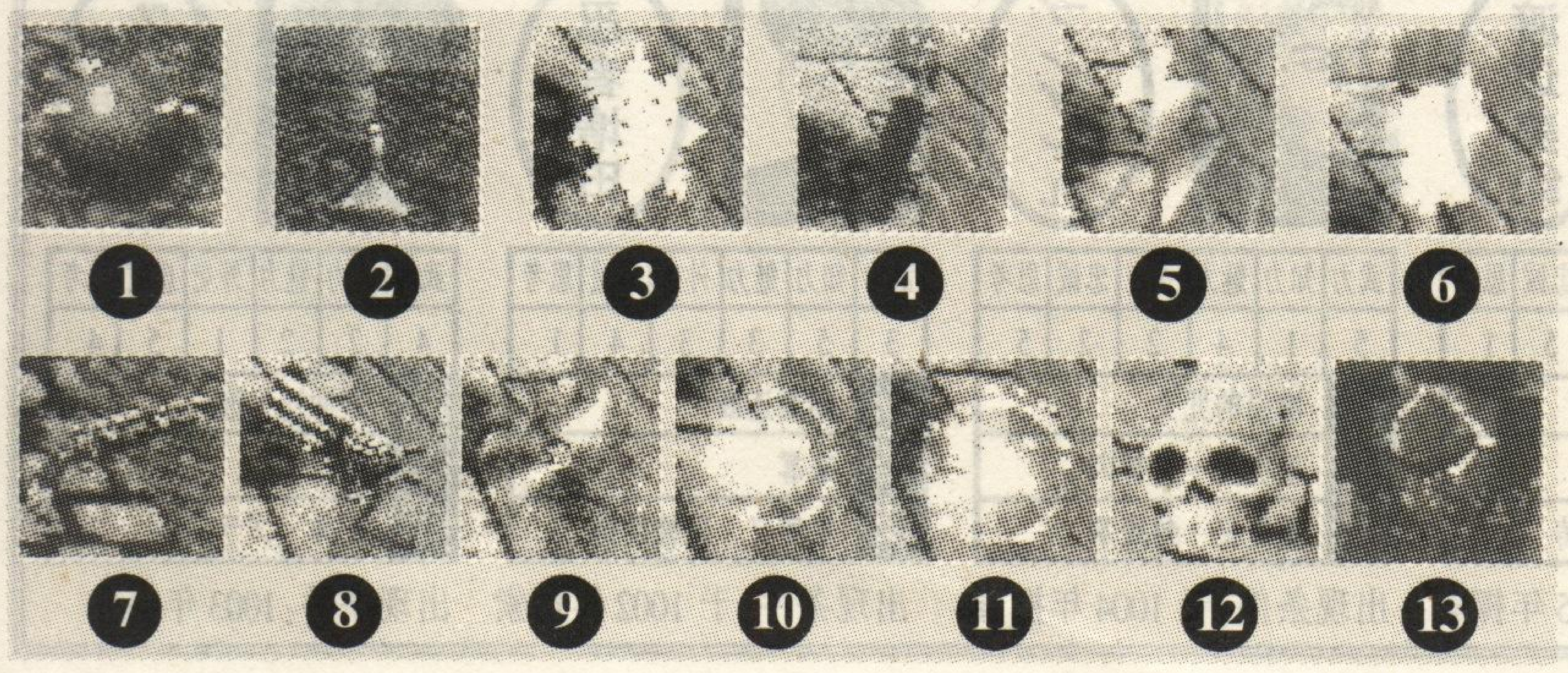
是一位美貌的年轻少女，单手使用长剑，近身肉博能力很强，而且速度非常快。

选择此人本游戏难度为EASY。

SIDE FLIP KICK	□□△×	BACK FLIP KICK COMBO	□□□×↑+×
FEET OF FORY	□×××	BLOODY BALLERINA	×□↑+□+×
CYCLONE VOLLEY	×××/□	FLYING CROOS	△□

道具介绍

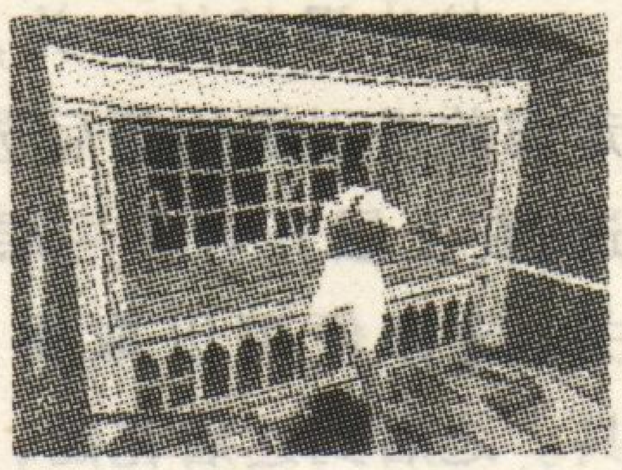
在本作中因为较多的关数以及大量的敌人，所以自然会有道具出现。在下表中我们将对所有的道具进行介绍，以便于大家能够充分了解它们在游戏中的作用。



1、地雷设置爆弹。
2、投出后令敌人动作缓慢。
3、用冻气封住敌人，令其产生一段时间的硬直，但如进行攻击则硬直解除，投入水中无效。
4、用爆弹扩散击中怪兽，并且让其倒地，能够造成伤害，但投人水中无效。
5、10秒时间内敌人丧失视力。
6、利用火炎攻击敌人。
7、长距离枪，并可引爆炸药。
8、广范围长距离枪。
9、可以提升通常攻击力。
10、回复小量体力。
11、回复全部体力。
12、在敌人多于一个时，使用此道具可以导致敌人群体发生自相残杀的场面。
13、增加生命数。

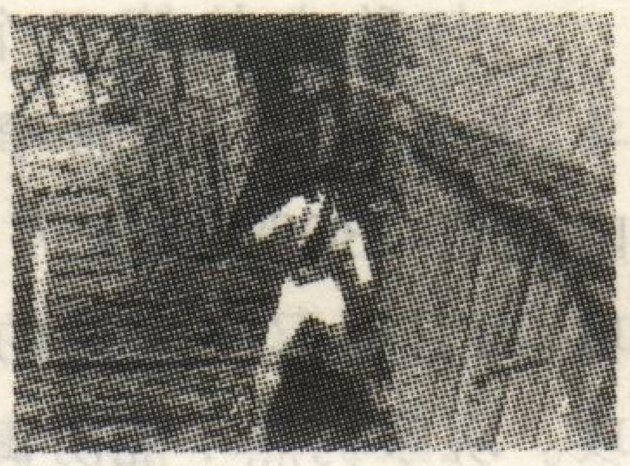
完全攻略

STAGE 1 [CHELSEA]



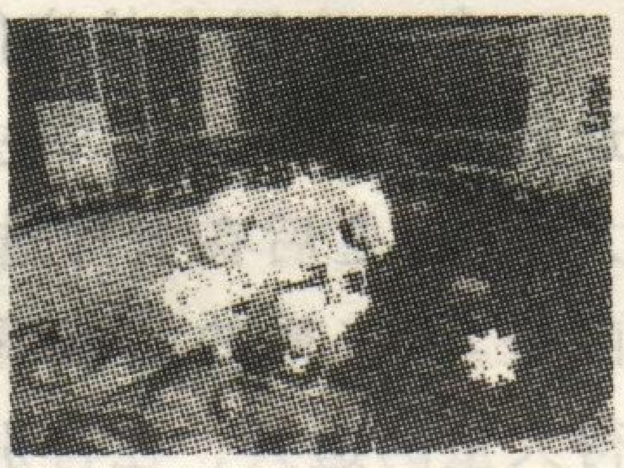
游戏开始后，不要急于前进，于街上可以取得不少道具。之后到地下室中开动开关，这时桥前的大闸门会开启，穿过大闸门后可以取得墓场内的宝物，不过于此之前应先打开墓场之门，最终于石像处可过关。

STAGE 2 [SPITALFIELD]



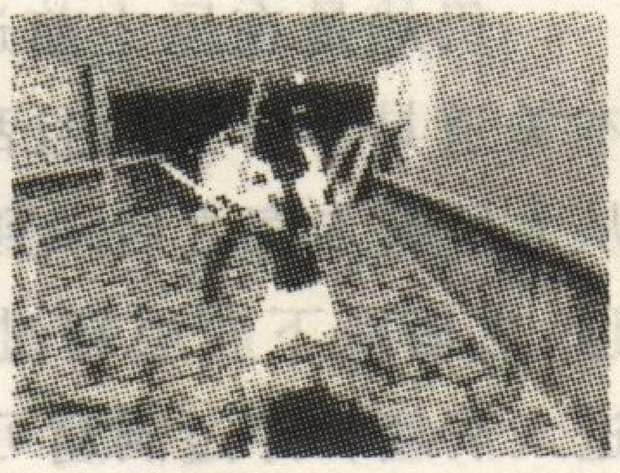
首先启动右屋中的开关，这样可以打开桥前而的大门，于右方处可以得到道具，而向左前进，则会通向终点。再前进会到达木桥尽头，于此可以利用 GUN 来引爆炸药，这样便可以到前方拉开关开启闸门。

STAGE 3 [SEWER SNAKE]



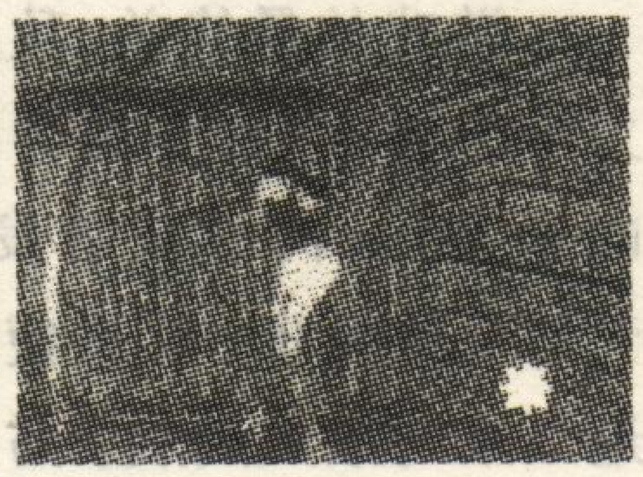
这关要对付敌人的 BOSS，可初期形态时他会用全方位火焰作攻击，而这时要利用池边的长柱子，把长柱击倒可以攻击 BOSS。在第二个形态时，敌人 BOSS 会唤出僵尸与其一同战斗，善于利用道具便可过关。

STAGE 4 [THAITIES TUNNEL]



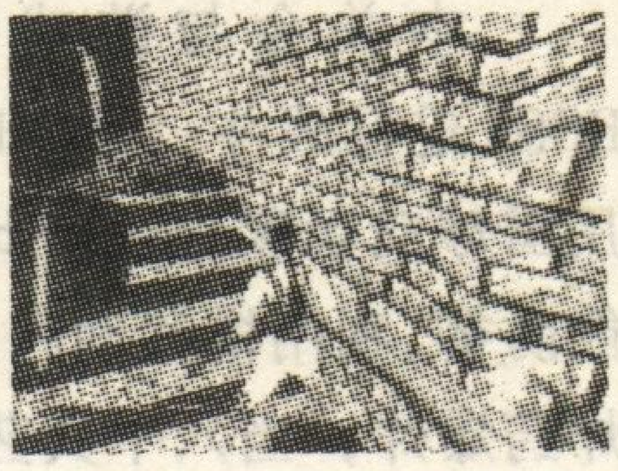
开始时用远攻击引爆所有的木箱，之后再引爆火药可以炸开路口让新的通道开放，于新通路内走至货仓中，开启开关可以打开铁闸。来回反复开开关后，于下层隧道内可以出现新的通路，从此可以过关。

STAGE 5 [INDIA DOCKS]



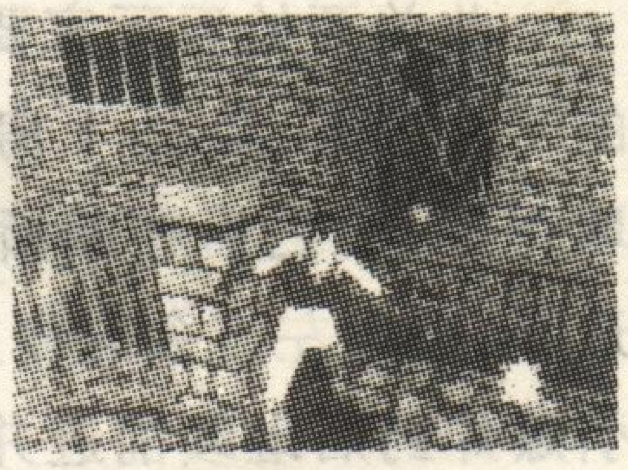
跳过断桥可以来到码头处，于此进入一艘荒废不用的木船。于船仓内得到道具后，可由船头处跳向木箱，在此可以得到强化装备。之后进入码头货仓小屋中，于此打开开关，当再前进时，到达亮灯小屋即可。

STAGE 6 [HIGGATE CEITIETERY]



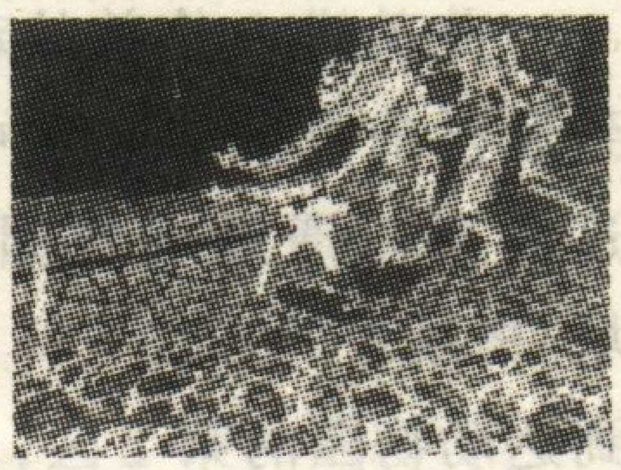
此关开始便进入分支，右方是先行之选，于此可以得到许多道具。之后从左路走，于此路上也可以得到不少道具，但是应注意于礼拜堂中的窗户内会有不少有用的道具，不要忘记得到。

STAGE 7 [HAITIPSSTEAD HEATH]



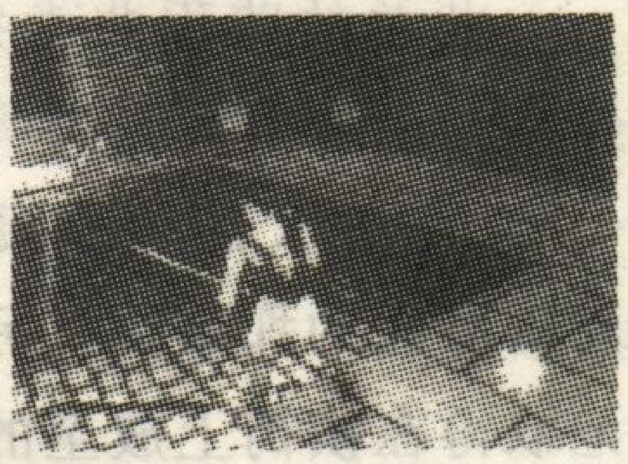
此关应进入森林内，在通过了被敌人损害的断桥之后，在前方会有不少分支出现，选择左方前进是到达关尾的正确线路，不过要在过关之前与敌人 2 个小 BOSS 战斗，胜利后才可过关。

STAGE 8 [QUEENHITE DOCKS]



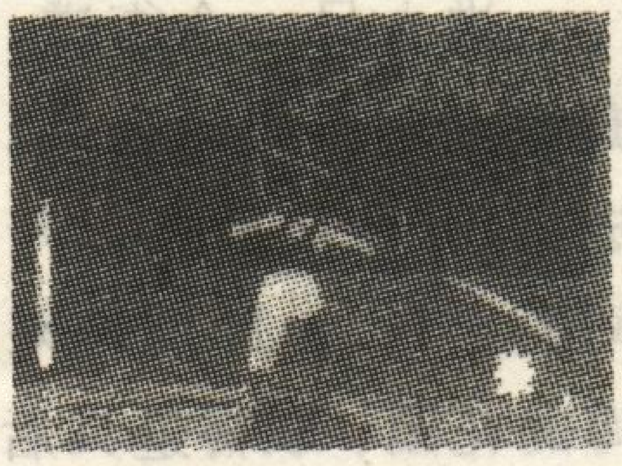
到达此关后，前方出现分支路口，右方进入后可以于复杂的迷宫内得到必要的强力道具。而再从左方出口前进，引爆炸药后，沿河运用长杆攻击对岩敌人，之后登上于渡口处停着的一艘船，之后可以通过这关。

STAGE 9 [CITY]



于市内的街道中会有三条路进行选择，左右两路可以取得相当多的道具，并且可以开启正前方道路的闸门。从前方道路前进后，引爆炸药才能继续前进，之后打开开关并返回前部洞内便可以过关。

STAGE 10 [SITITHFTELD]



于此关内，玩家前进的路线一定要追寻地上的血迹，换句话说只有血迹的道路才是正确的，而路上不应忘记取得一些必要的道具，利用远距攻击打动铁车可以去穿墙，于此得到武器强化，站到水池边大屋便可。

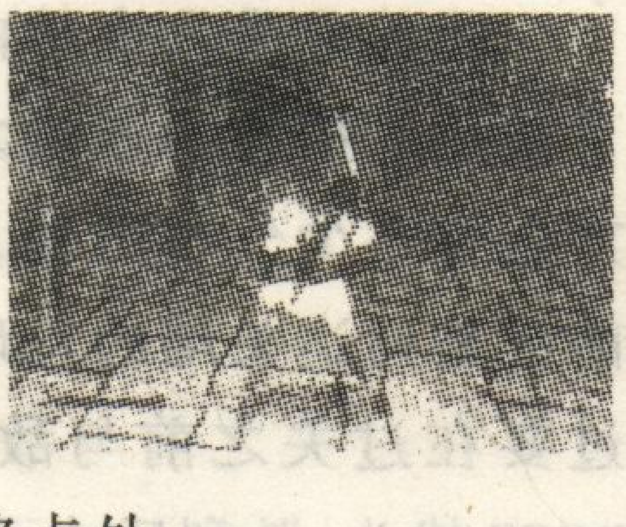
完全攻略

STAGE 11 [SNOWMAN]



本关会与游戏的第2个BOSS进行战斗，开始时BOSS会用雪球向玩家进攻，此时千万不能防御，利用横移动闪避，同时使炸药爆炸，当六个火药筒全部被引爆后，此关的BOSS会被玩家打倒。

STAGE 12 [REGENTS CANAL]



此关开始后玩家要沿着码头的平台前进，在地下房间内可以取得道具。之后在断桥处会出现选择，选择左方会向终点前进，在引爆炸药后继续前进并且开动排水闸，沿引水道可以到达此关的终点处。

STAGE 13 [LONDON ZOO]



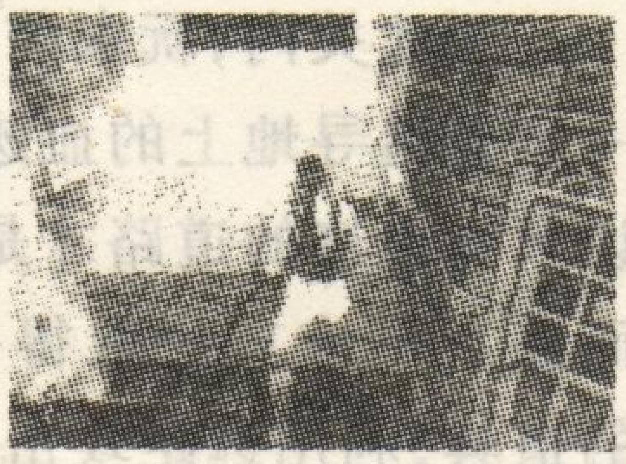
此关进入伦敦的动物园，来到渡桥前方开启笼子中的铁闸，这样可以通过动物园的第1区域。根刚才的方法一样，继续前进到达动物园的第2区，引爆炸药可以来到博物馆，在博物馆的二层为终点。

STAGE 14 [MARYLEBONE]



此关的路程非常短，看来这是一个以取得大量道具为任务的一关。本关大部分道具都集中在商店所在的那条街，另外不要忘记取得在横街上放至的强化武器装备。来到广场就到达了本关的终点。

STAGE 15 [BLOOMSBURY]



进入另一个街道，在商店的橱窗上有不同的道具。沿街道前进，打开开关就可以开启地下房间的出口，由此前进来到满是火海的花园，取得道具后可以利用枪来引爆火药筒，这样就可以通过此关了。

STAGE 16 [PIMLICO]



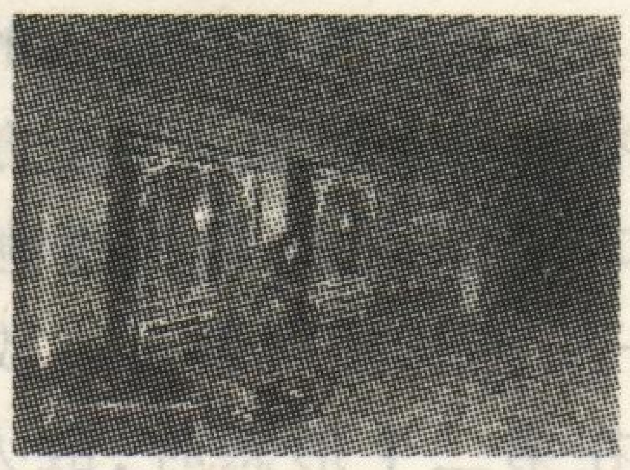
较为漫长的一关，首先沿着走廊前进引爆炸药后选择左方前进，在上层开启下一层房间的开关，这样便可以取得大量的道具。之后到达后花园，选择向下的路可以进入洞穴，沿洞穴前进便可以了。

STAGE 17 [JOSE MANUEL]



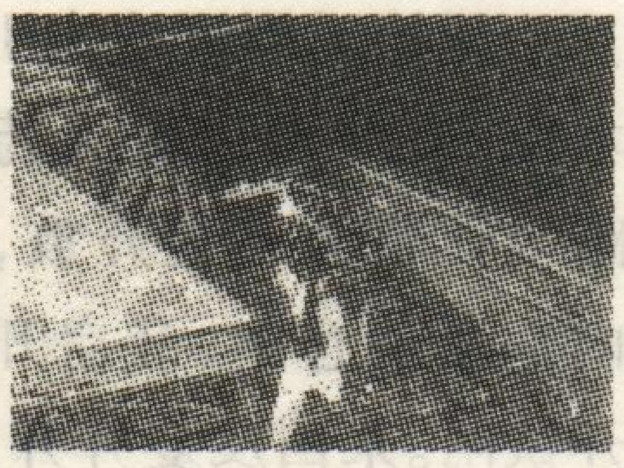
与敌人的第三个BOSS战斗，此关在一个非常窄小的房间内进行，BOSS用飞刀向玩家进攻，而且还召唤大量的僵尸来进攻。玩家仍然不能防御，把屋内左右的开关连续启动8次便可以把BOSS消灭。

STAGE 18 [WESTMINSTER · PARTI]



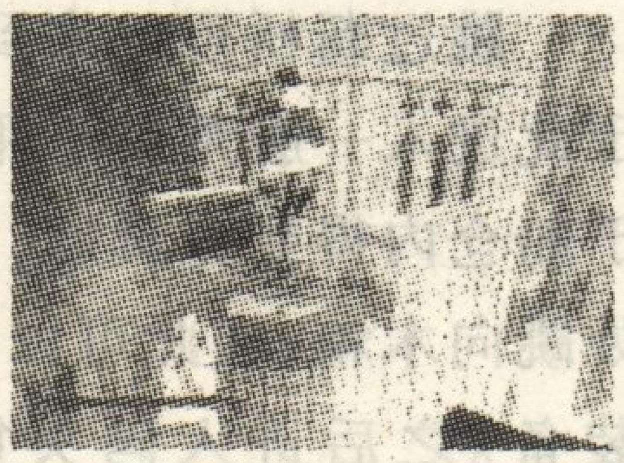
在一个巨大的房间内，首先选择右方的出路会穿过花园到达大厅内，之后在大厅选择向前方前进。于二楼的武器屋内可以获得大量的道具，在特别的房间里用枪开启机关，这样可以到达本关的终点。

STAGE 19 [WESTMINSTER · PART Ⅱ]



仍然是在屋中前进的一关，本关道具非常少而且敌人极多。从大厅到走廊之后来到大屋的房顶，之后跳下底层穿过平台可以进入洞窟，穿过洞窟可以到达大屋的顶层，由此可以一直来到本关的终点——阁楼。

STAGE 20 [THE BOOFS]



游戏的最终关，敌人关底实力十分强大，首先他会派出大量的中BOSS向游戏者发动进攻，千万不要慌张，尽量使用所有的道具来与敌人周旋。另外对敌人关底尽量采用远距离攻击才能把敌人消灭掉。



古墓奇兵Ⅱ之西安匕首

流程攻略

文/ANGEL

厂商:EIDOS　机种:PS、PC　类型:AVG

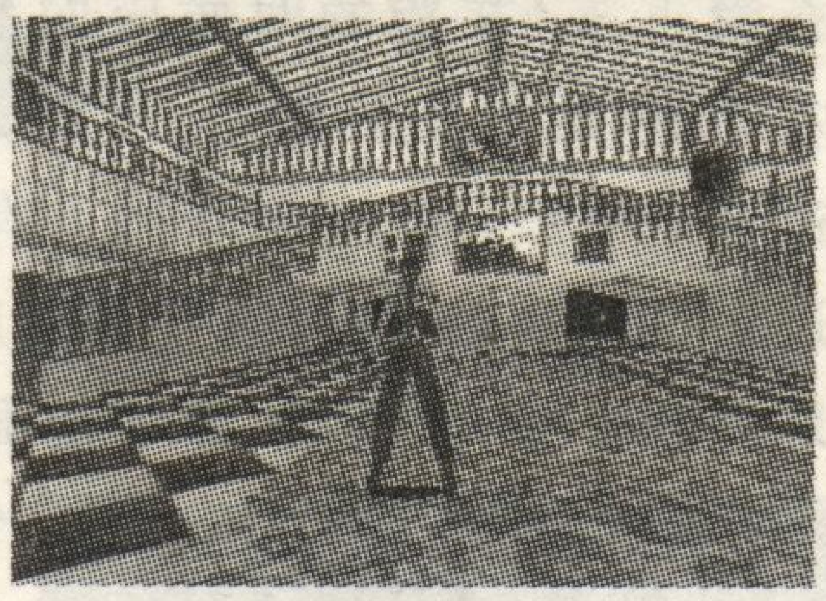
我们的女英雄 LARA 又回来了!!!







说起西安匕首,在古墓奇兵Ⅱ的开场动画中已经出场,传说在久远的中国古代,此匕首属一位西藏喇嘛所拥有。在久远的战事中,这位西藏喇嘛将匕首插入魔龙的要害,把肆虐的魔龙消灭,而匕首亦因吸收了魔龙的力量,成为了神秘的力量之源,西藏剌嘛有感于匕首的强大力量,并不是现世所应存在的,因而决定把它封印起来,埋藏于西藏一个隐秘的地方。传说如果把这只匕首插进自己的心脏,便可以得到魔龙的力量。



匕首的传说,在百年之后的现在,不知为何重现人世,更惹来各方势力的虎视眈眈,祈望能把匕首的力量,夺为己用。我们好奇的主角——LARA,在收到消息后亦不甘后人,加入今次的寻宝旅程。

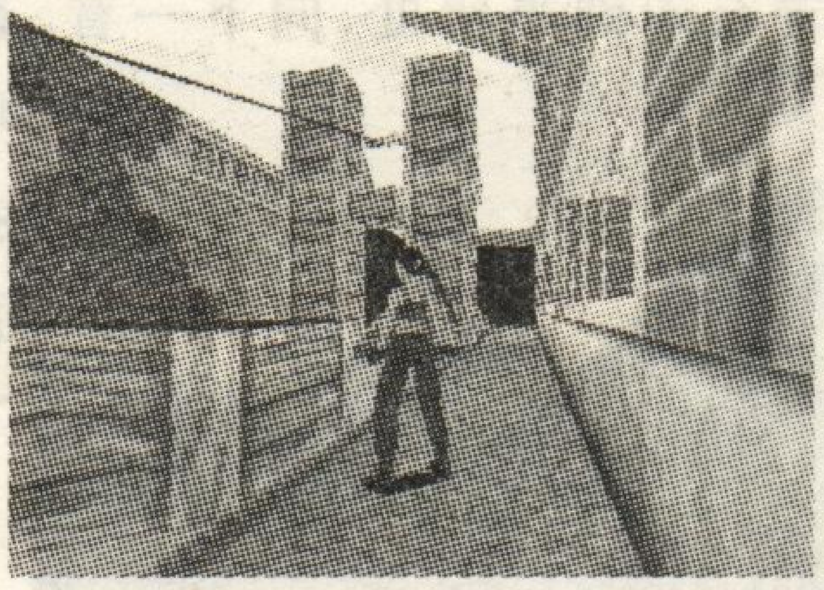
古墓奇兵,是一只集冒险、动作及解谜于一身的游戏(电脑与家用游戏机)。对于在上一集它的表现,相信各位玩家亦津津乐道罢,在第二集的西安匕首,承接了上一代的风格,在玩上并没有太大的改变。当然,更大的地图,更多的道具,更佳的声光效果,以及上一代一些设计不良的地方,在二代中通通展现在你眼前。在西安匕首十七个不同的版图中,主角 LARA 将会在不同的地方冒险。如西藏、威尼斯、水底的沉船,以及中国的万里长城等等。至于游戏的表现效果,我就不多说了,留待大家仔细欣赏罢。

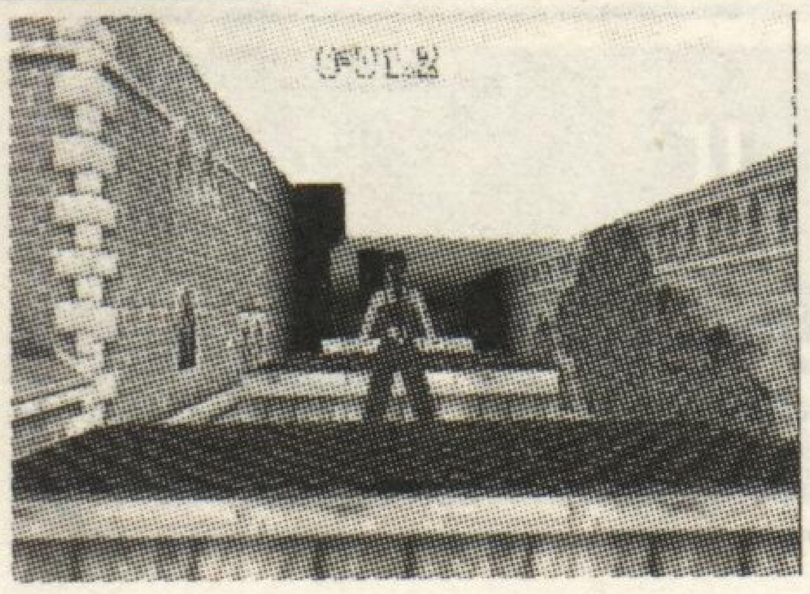


谈回游戏本身,二代的 3D 引擎作出很大的改进,其中光线的表现效果是最好的,诸如开枪的火花(有时甚至可以看到子弹飞过的轨迹,不过要在很暗的地方才可以看得到),又或是当 LARA 拿着火炬到处走动时的光影效果(一代没有),绝对不是可以简单用一句漂亮来形容的。此外,不论是自己、敌人,甚至一些背景画面,在外形上亦顺眼多了,不会有太显眼的角色出现。



另外,LARA 也多了不同的衣服可以替换。不像一代,不论是冰天雪地,又或是在地下的通道,始终是普通加克一件。相比之下,二代的变化实在是丰富多了,有加克、潜水服、飞行服;细微的动作亦改变了不少,如可以看到 LARA 的头发在风中飘逸,很有生动的感觉。而在一代中

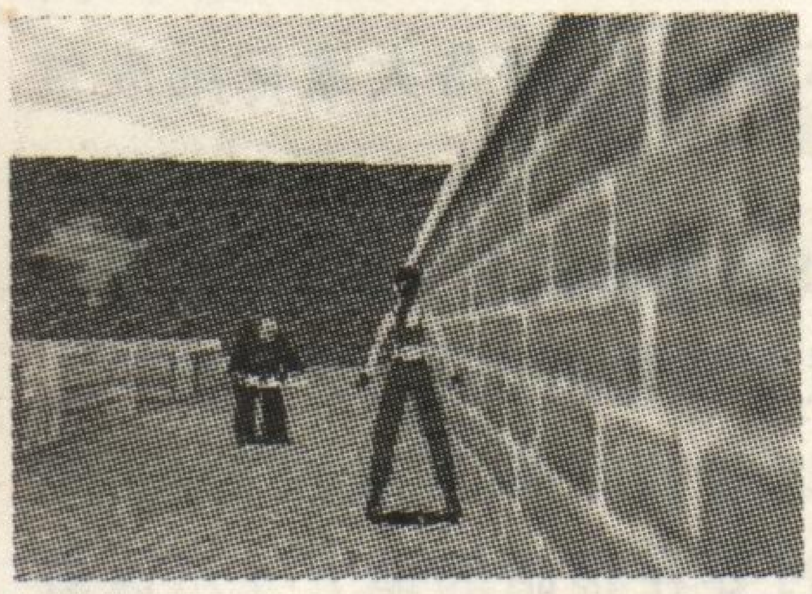




大受欢迎的泳姿，在二代中亦加插了不少的肢体动作。而游戏中的武器及敌人的数量大大提高。先说武器方面：一代有的 ，二代也有。如 PISTOLS，SHOTGUN，AUTO－MAGS，HARPCON GUN，LEZYS 以及新增的 GRENADE LAUNCHER，M－16。在一代中，如果在水里遇上敌人，你会怎么办呢？当然是走为上策啦！因为你根本没有武器可以在水里跟敌人抗衡。但二代中就不同了，新增加了一个威力无比的鱼叉枪，以后可以和对手在水里决一雌雄了，不用再躲躲闭闭，有失 LARA 的威风。还有敌人方面，绝对是比一代更加难搞定。敌人的种类之多，以及其凶悍的手段，绝对不可小看。



对于没有玩过一代的玩家，游戏一开始时，在操作上可能有点困难，因为开始已经要用到“攀高爬低”，游水等动作了，为了让大家早一步融入游戏之中，和一代一样，游戏把 LARA 的大屋，作为大家练习之用。而二代的大屋设计，重新增了一个大花园，以及有不同的设置让你使用，可以用来慢慢锻炼 LARA 那些超乎常人的能力。大屋的设计除了比一代更精巧，更巨大之处，最妙的是，大屋的管家会不断跟着你走，是一个十分有趣的设计。

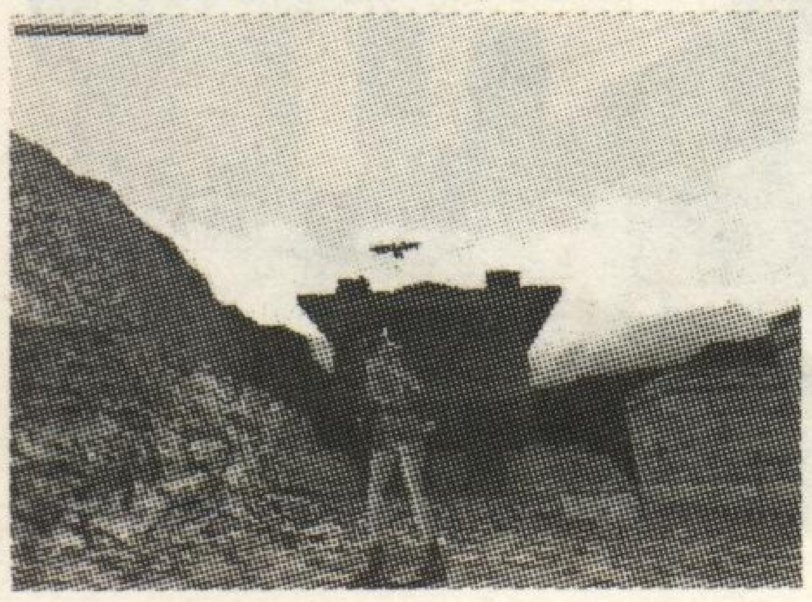


说了这么多，大家也看的不耐烦了吧？我只是希望大家不要错过这款好的游戏罢了。好，现在让我们和 LARA 一起去探索神秘的西安匕首吧！

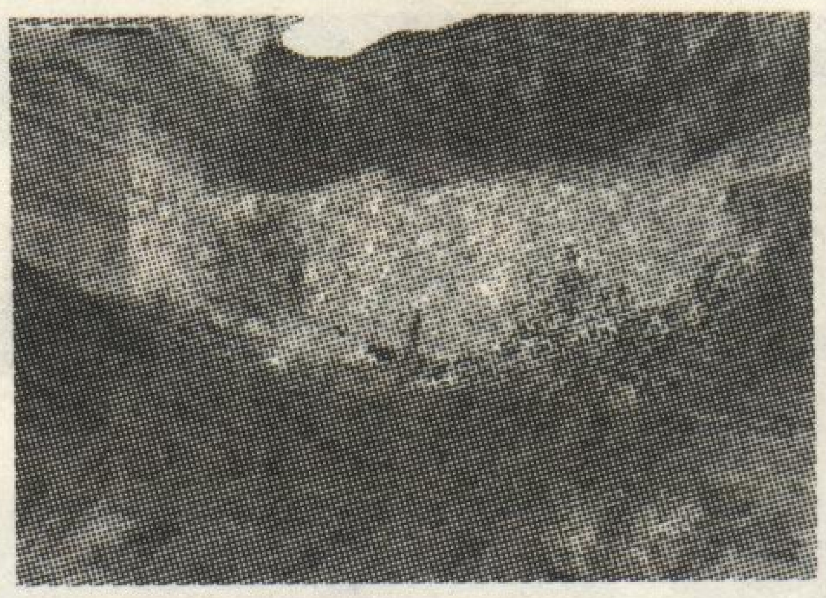
THE GREATWALL



LARA 从直升机上落下，来到了万里长城迹遗。从山上滑下来落到一片空地上。往前走，出现一水池。趟过水池爬上左上方的高台，沿着岩石走到平台处，向下一看，

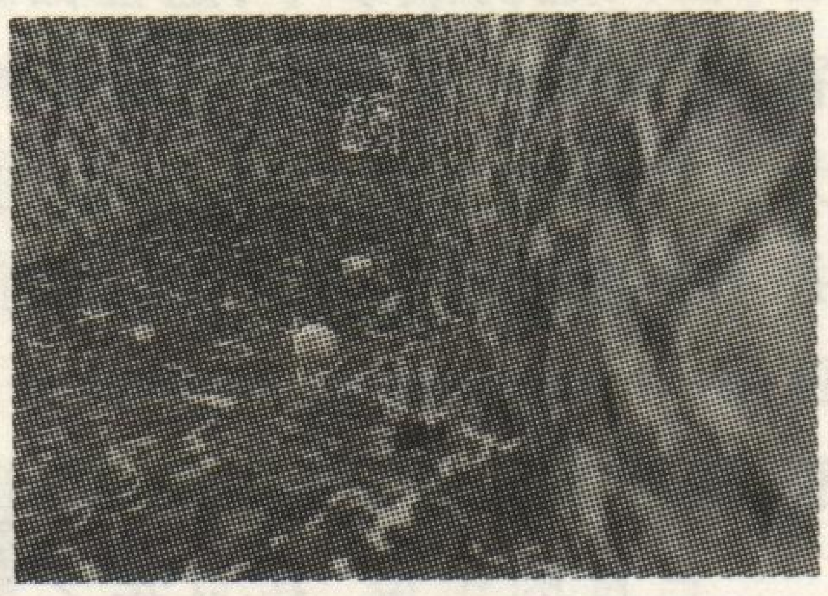


哪来了一只老虎，LARA 立刻拔枪将其搞定。转身跳向对面的平台，在右手边发现又有一平台，跳过去，一直走爬上石台，加速跳到对面的石台上，走到头先不要急着向左走，向右转发现对面有石台可以过去，于是跳过去，一直走来到了第一个秘密地点，得到一石像。然后在反回原来的石台，向上爬。爬至顶点，在向左转看见一平台，跳过去来到了屋内。在屋子右角有一铁网，已经坏了，从那跳下去落入水中，游出水面，爬上左手对面的高台处，走到头跳至对面的机关处拉到机关，那个关闭的门就打开了。一出头迎面出现三只老鹰，将其干掉以后，来到长城从它的缺口处滑入落向水中，在水里的洞中找到可以开启长城上门的钥匙。然后爬出水面，干掉老虎沿城墙边的石台爬上长城。用那把钥匙来开启这道门，然后进入屋子干掉三只蜘蛛，爬上高台干掉蜘蛛得到钥匙，回到地上打开最里面的那道门。小心会有几只蜘蛛向你攻击，干掉它们，来到白骨前得到药箱和弹药，使用 LARA 的怪力拉动挡住出口的巨石。





通过了这个房间，LARA 就会滑到一个四边都有箭槽的水池。由于有水的阻力的问题，所以想不掉血过去是很困难的，只有躲一只是一只了。如果玩家想尽量少减血的话，可以沿着墙的一边一步步的向前推进。

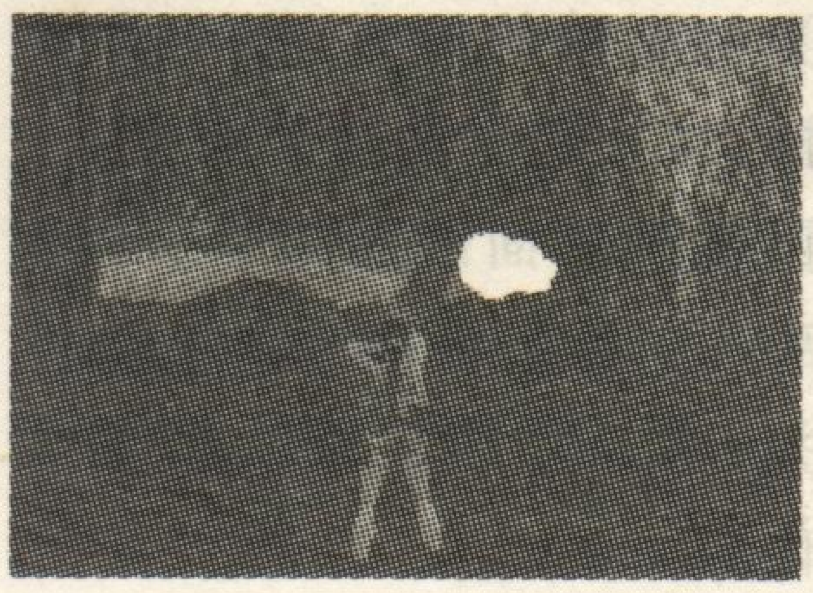


离开了这个烦人的水池后，此时玩家应一直象前走，因为这里的地板是会下陷的，如果掉下去就不好受了。当跑到了尽头，就立刻向右转再跑，因为左方有两块巨石滚下来！在跑的时候应向左手跑，因为出口靠左。当穿过这个出口，哇，才发现地上有一些尖刺，只有大跳一下跳过去。在 LARA 跳过这些尖刺后，就要立即作左侧跳，捡起地上的子弹，向前跳，攀着前面的出口边沿向上爬，动作要快，不然会被两扇刀墙活活挤死。



下面的大直路中，地面向下陷，还有左右挥动的利刃。边跑边跳的避开它们吧。当你来到尽尖，不要停。因为两侧的刀墙已一点点的在靠拢，拾起中间的石像道具。因为前方都有刀壁，所以立刻向前跑，不要停。当到了尽头，LARA 后滑进下二层密





室，就在这时秘室中的刀墙向你压过来，而你要让LARA从一块可以下陷的地板来逃生。如是呼，LARA就会跌到这迷宫最深的部分了。

在这里，LARA会遇上两个不停左右滚动的大轮子。慢步走向巨轮捡起巨轮前的药箱，抓住时机一个一个躲过巨轮，来到了尽头，干掉该死的蜘蛛。现在可以使用眼前的那条长索。但在使用前可以在绳索的附近向下爬，来到一秘密地点，捡起照明弹，向下爬，落到底，打倒两只恐龙及取得一石像道具、子弹、药箱。



利用绳索来到对面，一着陆就会有两只老虎向你攻击。拔枪还击，干掉老虎，一直向前走，你就过关了。

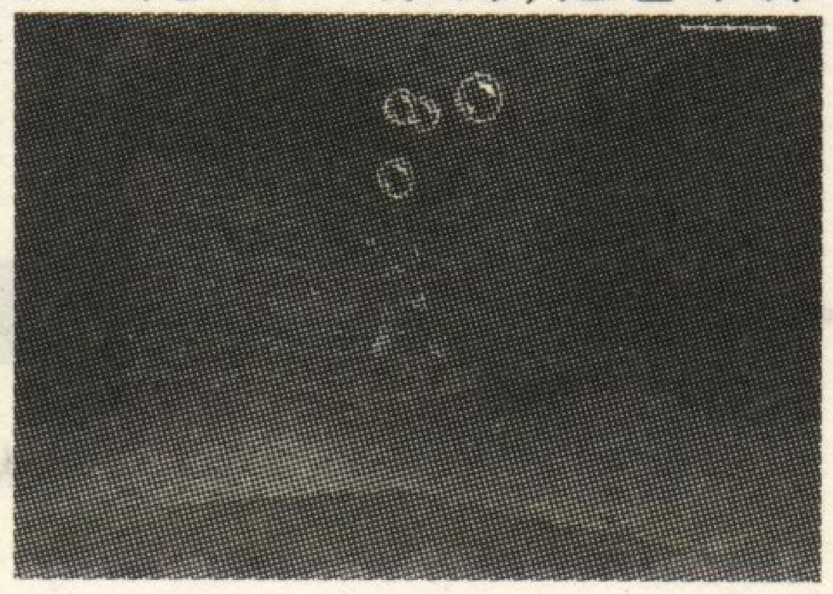
VENICE

经过电脑的指引，LARA来到了意大利的水城威尼斯。一开始你在一个窄巷中"降落"，走出窄巷就会有一只狗向你扑过来，还有阳台上的狙击手，把它们解决掉，从这里往左来另一条窄巷。往前没走多远，突然从左手的门里冲出一手持大棒的壮汉和一只狗，你应很快的拔出武器向后跳跃的，开枪射杀他们，当你搞定之后，在大汉的身上可以找到一个药箱。然后进入左手的房间捡到照明弹，打开旁边的开关，你就可以到小屋的天台上了。



上到天台打碎玻璃，进到屋里到对面窗户前你可以看见刚才你打死的狙击手的尸体。你利用前面的遮阳棚跳到那个阳台上，拿到船屋的钥匙，返回小屋按动机关回到地上。横过小河来到船屋中，按动按钮船屋的门就开了，然后把刚得到钥匙插进钥匙孔，那么那座建筑物的大门就大开了。你就可以游回对岸了。

不过在此时，却出现了一名枪手。你应立即上岸把它解决掉，在它身上可以找到一盒子弹。上到小屋的屋顶，从刚才打碎的窗户进入房间，里面却多了一条狗，把它干掉后进入屋里。先跑到桥对岸拉下开关，打开一扇门，然后，回到屋里打碎窗子，跳到对面的遮阳棚上，向左转连续跳过另两个遮阳棚来到开

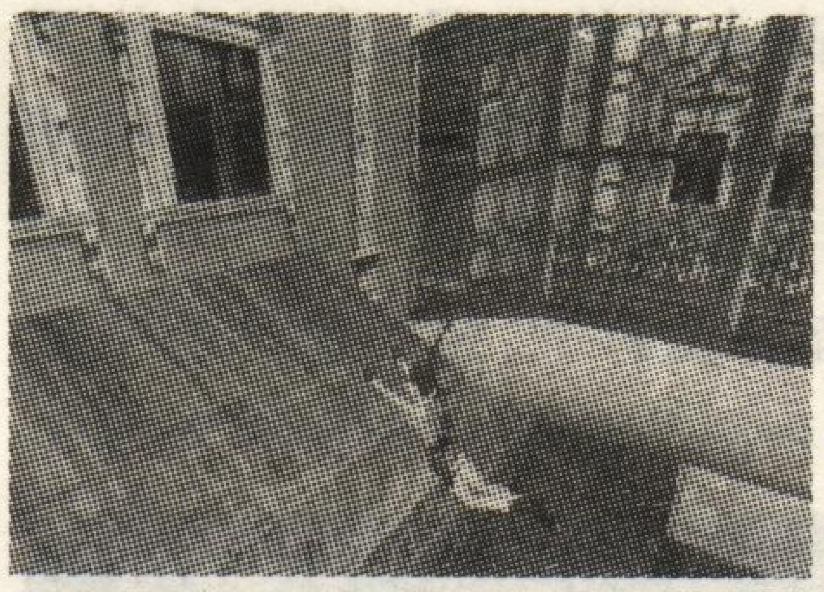




关前，拉动它，下面水渠的大门就打开了。然后回到船屋，开动汽艇进入水渠中。

水渠中光线很暗，因此照明弹的作用会很大。而在水渠的入口右侧，是一条小路，在那里找到一石像道具还有一盒照明弹。然后返回快艇继续上路，经过瀑布后，你可以下水在池底找到一石像道具，然后回到快艇继续上路。

接下的部分是有很多柱子的。你应靠左行来到一个码头前(把船停在水闸后)。上了岸后，先把老鼠干掉，再解决掉里面的枪手，在他身上有一盒自动枪子弹。往里走找到散弹枪子弹，回头拉到房间中开关，让水闸中的水位上长。然后你跳进水中游过水闸，在船下有一个开关，拉动它，这个水渠的出口就打开了。



离开水渠后，你可以先过关，也可先杀掉所有敌人找全道具后再过关。玩家可以先往左面的水道，把停在这里的小船撞沉，再爬上码头的木箱跳至对面的遮阳棚。然后你跳上右边的天桥干掉狗和大汉，再干掉出来的枪手，得到药箱和一把钥匙。你会在这附近找到一扇门，用钥匙打开它。进入屋内，你利用地板上的洞跌进下一层 ，就可以把这里的按钮按下，那么其中一道水闸已经打开。你从洞口刚一上来，就有一个枪手向你袭来，赶快把它解决掉。拿走它身上的自动手枪子弹，回到快艇后继续向前驶进。



当你行至前面的码头前，先跑上码头把那里的敌人干掉，取得自动枪子弹。之后返回快艇，开着快艇一直向前开，把河床下的水雷引爆。记住当你快到水雷时应立即跳下快艇。现在你就可以回到刚才的码头前，驾另一艘快艇冒险。

当你回到水渠出口前，这回选择往右行的那条路。在这条路的尽头有一左转弯，而且弯内的码头上有一名枪手，把它干掉。就可以在它身上找到药箱及散弹枪子弹。到叉口我们一直向前到头往右转，你就会看见有很多小船停在一码头前。当你上到码头上的时候，就会出现一大汉把它干掉后进屋，打死老鼠，拉动开关，那么对面的小屋的门就开了。你可以利用附近狭窄的水道去那间小屋。



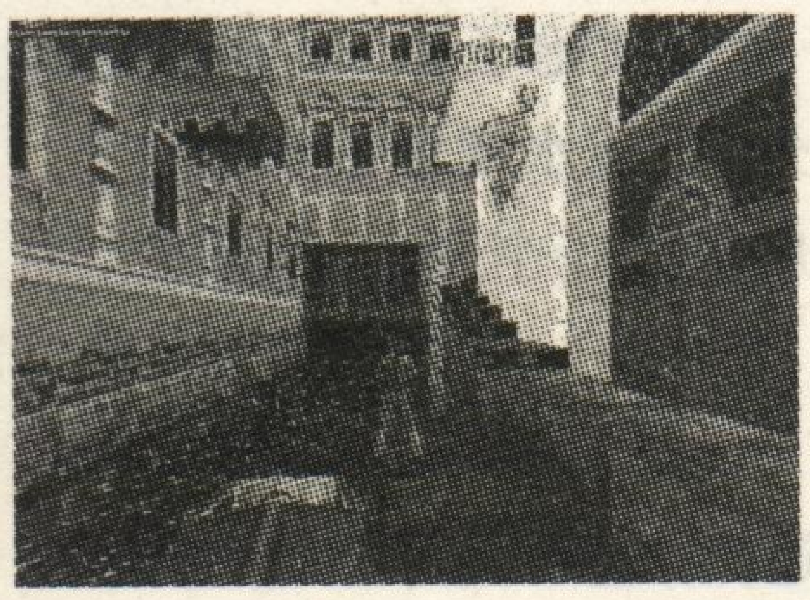
当你一进入小屋，大门

就立即关上。往里找到钥匙，用梯子爬到上一层。把这层的狗和大汉干掉后进去按动开关，回到水道干掉枪手。

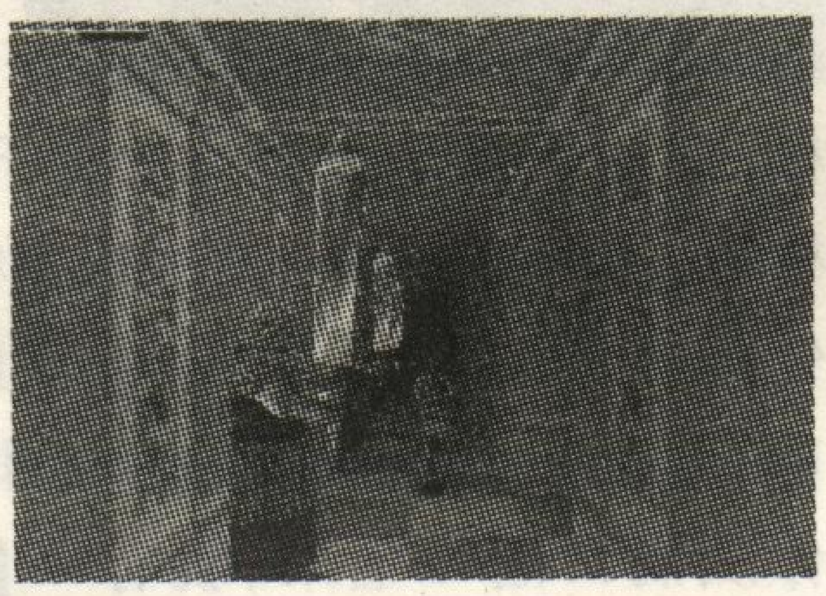
然后我们回到水雷附近的码头，用钥匙把门打开，干掉门里的枪手，进去按动开关，那么剩下的水闸也开了。

最后我们沿窄道，出口往右再往左来到有高台的船舱。把这里的敌人干掉，按动按钮，驾着快艇冲出船舱，冲上前面的小屋（小屋里有石像道具和大量自动手枪子弹，玩家可以自己取），经过两个水闸，立即右转，冲向下一关。

BARTCLI'S HIDEOUT



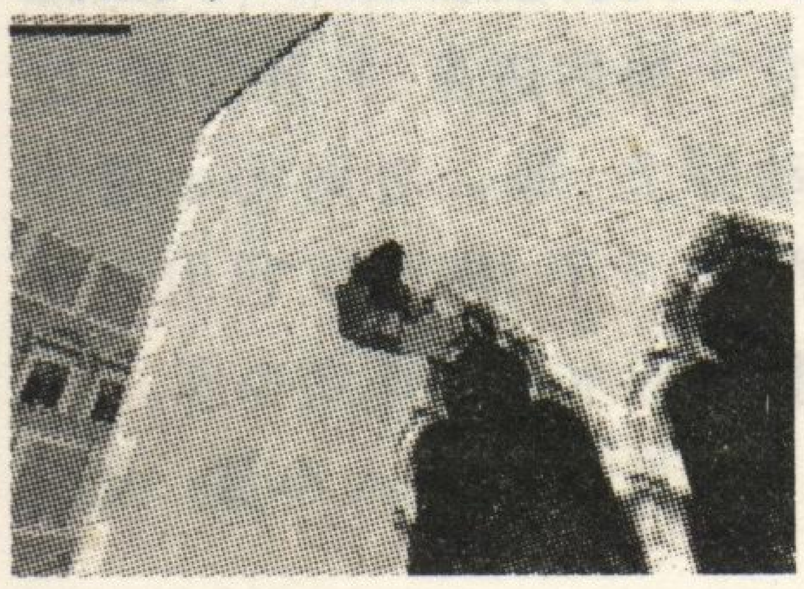
来到码头处下船，干掉老鼠。向左沿台而上，右转解决掉老鼠向上走，再右转把一大汉打死得到药箱，爬上高台干掉老鼠，走到头拉下开关，这时码头前的大门就打开了。往回走进入博物馆，把途中的枪手干掉，再向左走，越过刀人阵，走到头把里面开关打开，那么房外的门就开了。在往回走把右边的窗子打碎干掉两只狗得到照明弹和药箱等物品。



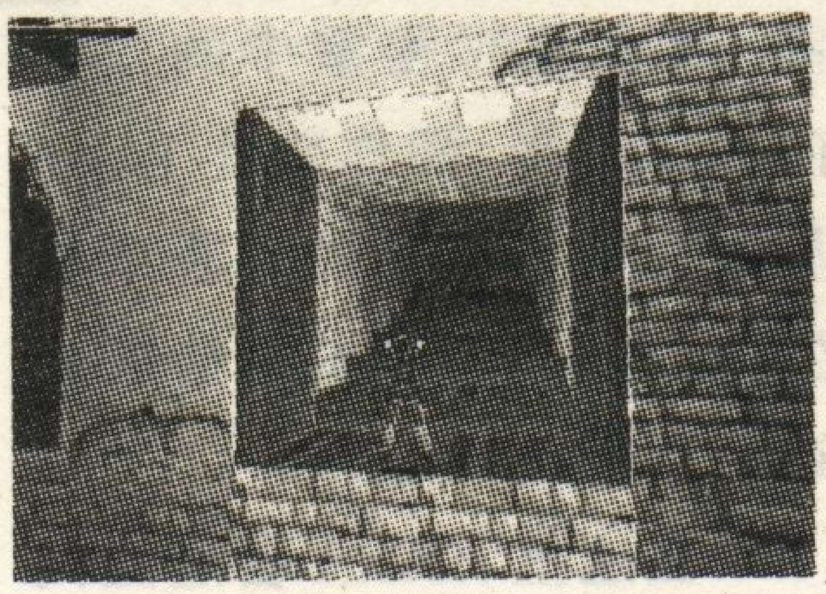
来到大厅中央爬上二楼推到巨石，跳到对面捡起子弹，爬到对面的阳台。一上阳台干掉对面的枪手，然后向左跳，攀住遮阳棚边缘向左移动到尽头，向上爬在掉下的瞬间向后跳至身后的阳台上。再向左转走到阳台边，跳到对面的阳台上，再跳至左下的平台上，然后左转再跳到前面的楼梯处。干掉两只狗和一名枪手。再来到二楼，进入房间拉动开关，打开阳台的门，得到石像道具。

然后回到二楼屋中打碎玻璃来到阳台，干掉枪手，到另一个房间。你一进去就会冲出两名大汉和两只狗夹击你，应立即把他们干掉。然后进入火炉把里侧墙向里推。就会出现一条秘道，你沿着这条路走，干掉途中的老鼠，在尽头发现一滑梯。不要滑下去，直接跳入水中比较安全。下了水以后，用潜水的方法避过上面的炎焰来了另一个大厅。

大厅的门一打开，就会有枪手向你射击。进入大厅，发现有两座古怪的三角形，头上还有三盏水晶灯。你先爬上三角形，再爬上最近地面的那盏灯，再跳到中间的那盏灯。

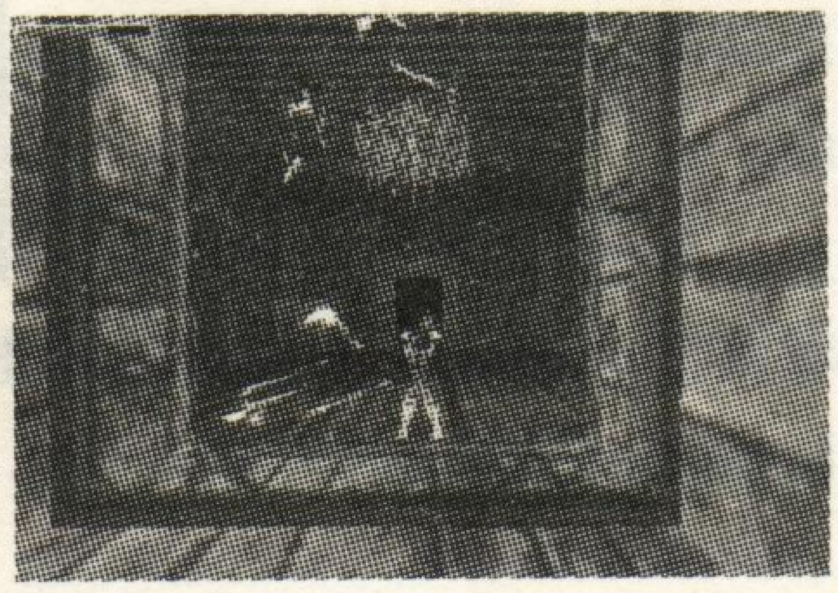


向右转 90°跳到对面的平台上，拉下开关，后对面的一幅画会打开，里面有一把钥匙。然后回到中央的灯上，跳上最高的那盏灯。然后爬上那



类似阁楼的地方。把老鼠干掉，从这跳上前面的横梁上，再跳到对面的阁楼处，干掉敌人，爬上最高层，拉动开关，水晶灯的位置就起了变化。

来到现在最底的那盏灯上，左转 90°跳到对面，就可以拿到钥匙。再来到最高的水晶灯处，跳到右边的窗台处。拉开开关打碎窗户来到一直通下面的洞，你一跃而下来到地下水道。当你游进水道后，看见一扇大门，用钥匙把它打开，原来这里是一间图书馆。在水道的水底有一个开关，打开它，水闸就会打开，你可以游到这水道的深处找到一石像道具。

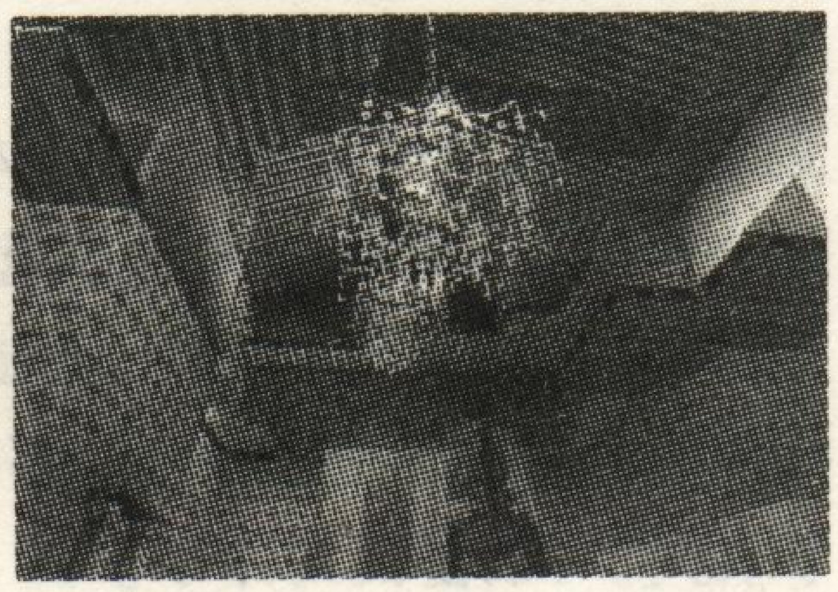


在这扇大门后有三扇门，而且只有一扇门是打开的，进入这间房里面有很多的书柜。然后你利用书框爬上去到上面，干掉上面的老鼠。拉动上面的机关，打开另一扇大门。来到那扇门前干掉从里面出来的枪手，进入房间攀上书柜来到上面的窗前，



打碎它冲进去，在下滑的时候跳到对面的窄阳台上，经过一通跳跃后来到水道中，进入水道旁的小屋干掉枪手，找到一个钥匙。另外你可以上到屋顶，从上面跳至水道的末端，取得一支 UZIS 枪。然后返回图书馆，在途中干掉敌人来到大厅。

三扇门你已开了两扇，剩下的一扇在它旁边有一个开关，拉下它把门打开。进去后干掉两名枪手，跑出花园，而在花园又有一扇门，经过它又会来到另一条水道。来到对面在围墙上有个类似引爆器的东西。把钥匙插进去，对面的墙就会被炸的粉碎，此时上面的阳台上会出现一名枪手，把它干掉，游到被炸的地方。不过在引爆之前，你可以



沿着围墙向前，爬上砖墙，沿路一直来到被炸建筑物中，可得到一石像道具及大量弹药。当你来到被炸碎的建筑物前，只要在里面不停的向上爬，就会来到屋顶。经过一条很长的滑道，你就过了这关。

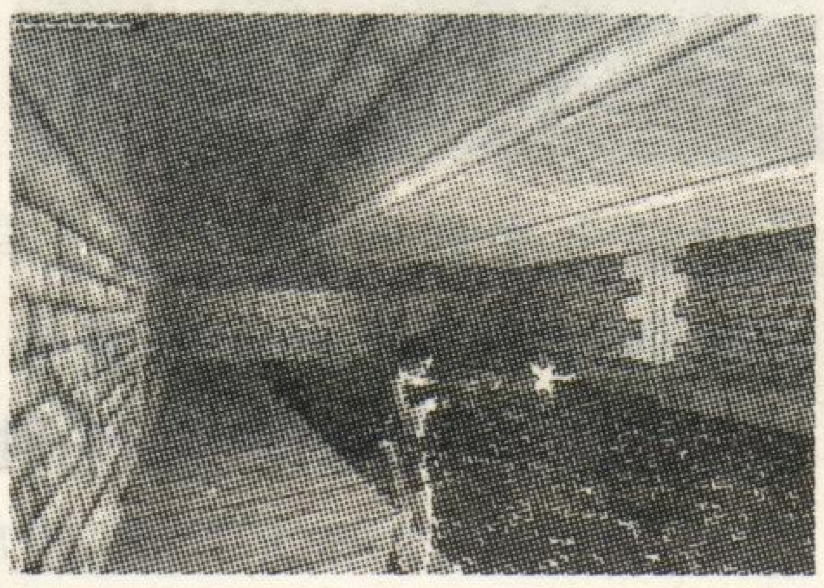
OPERA HOUSE

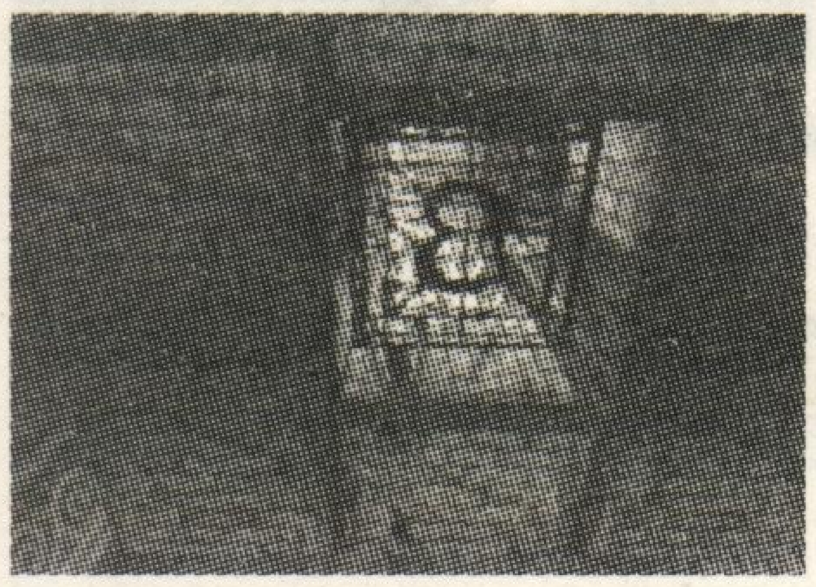
来到这关你会看到一个大箱子左右摆动，躲过它跳入



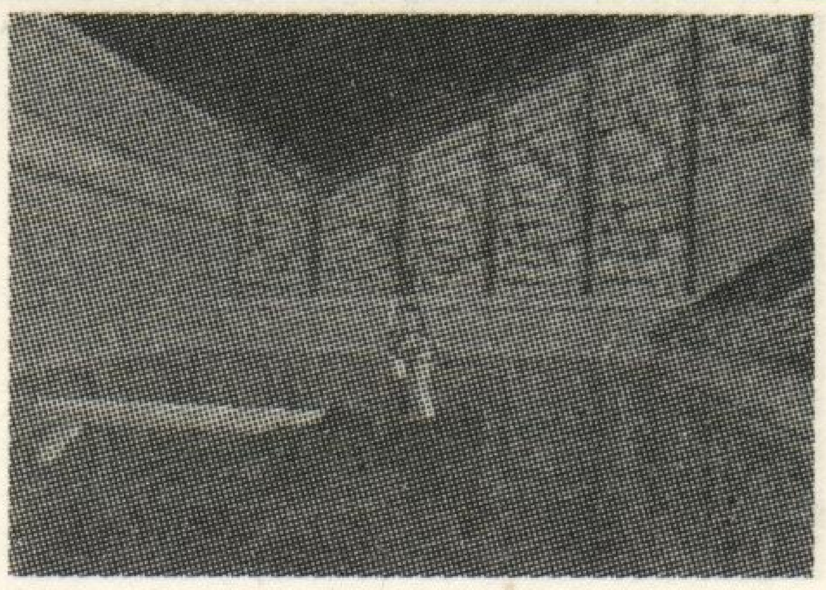
水中，干掉平台上的敌人，拾起地上的子弹，然后向左游到楼梯处，上楼梯到中间第一平台处，再跳上中间夹层，按动机关，打开一暗门，继续向上爬到最高层平台处，再跳至对面平台。向左转回到开始有木箱的平台。

然后你就可以跳进刚才你打开的那扇门，把里面的敌人干掉，拾起钥匙返回到刚才按开关处，干掉敌人得到药箱，爬到最上层平台，回到开始的平台上。向右边的平台处跳过去，再攀着平台边来到左上方平台，向后跳，抓住平台边来到下边有窗户的平台上，打碎玻璃，在屋里不要跳不要蹦，来到楼梯处，爬上去用钥匙打开门。走到头爬上梯子，会看见有很多木板捕在梁上。你要一直跳着前进，到对面的平台上。来到对面平台向右转来到下一平台，上去沿路向右转干掉里面的敌人，然后跳入院中，干掉里面所有敌人，能拿都拿走，然后由院中摇摆木箱的平台上跳入坑中，打开机关，爬上平台，把敌人干掉，进入刚才打开的暗门，再按动左方的按钮，会打开一铁栏，跳下去向左再向右转有一开关，打开它。然后返回落下的地方，爬上梯子，向左移到窗口处，跳进去。向左转干掉敌人，再到右侧大门前干掉狗和大汉(小心头上有落石)。这层走完后沿缺口处下至最下层，干掉枪手和狗，注意有滚石，游到对岸，把出来的狗和枪手杀掉，跑向左侧房间，按动开关后进入右侧的房间，进入房间要小心里面有落石和两名大汉。解决掉大汉后回到门口爬上木板台，左转跳抓住裂缝，左移到机关处，按动按钮，跳回木台上，一直向前走，左转攀爬到对面的台子上，向上爬，再转身跳向最高的木台上，干掉老鼠，小心左右摇摆的石头，跳过两个石头后，来到开关前，打开开关，跳到下面的小水池中。在水池中向左转，再向左，一直到头会有一小水道。进去得到一石像道具，返回来一直走找到机关按下去，打开一扇门，返回入口处，一直向右找到电梯零件，爬上梯子返回第四层，到左上方的通道，干掉两只狗，把电梯零件装好(开头附近)。拉动开关让电梯下降，顺梯子爬上平台得到一石像道具。左转按动开关把门打开回到电梯前，拉动开关，让电梯上来。再按动开关乘电梯下到底层。一进屋要立刻干掉左右两侧的两个枪手。到里面按到开关，让电梯上升进入水中来到右方拉动开关，打开铁门，再找一入口进入得到电路板，回到开铁门处，上岸干掉老鼠，经两次跳跃后来到上层，干掉枪手、狗和老鼠，来到一间白色的房间。







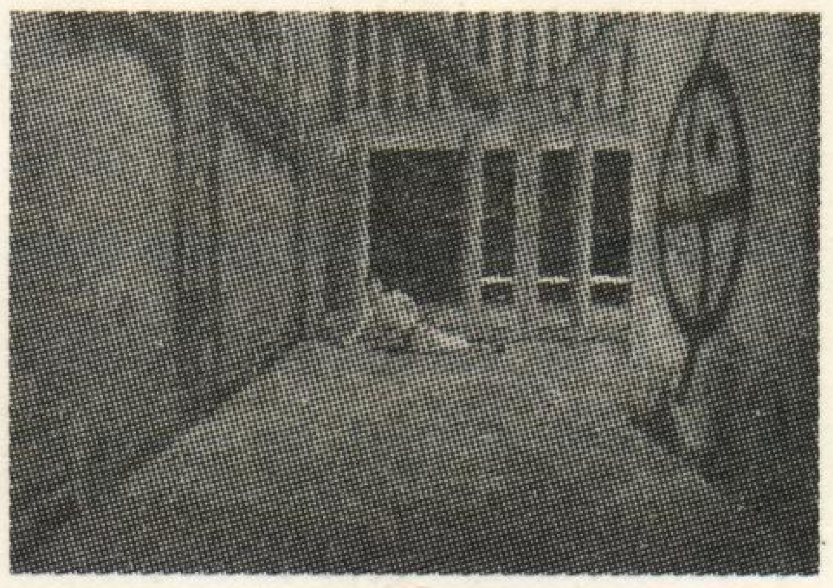


你按下屋里的开关，向下滑，快到风扇时跳上对面的平台，得到钥匙，再爬上最高的平台，向右转跳到对面斜坡，下滑时跳到下面的洞中，然后干掉老鼠，连续跳至顶层，得到一石像道具，再回到有木箱的一层，拉动木箱，按下开关，把门打开回到白屋子，然后把木箱推进白屋子，推到有石台的地方，然后你爬上窗户打碎玻璃把这个木箱推到那个木箱上，返回最上层，干掉枪手。来到入口处爬上第三层，用钥匙把门打开。回到来时的地方按机关把栅栏门打开，爬上来时的暗门，装上电路板，拉动右手的开关。



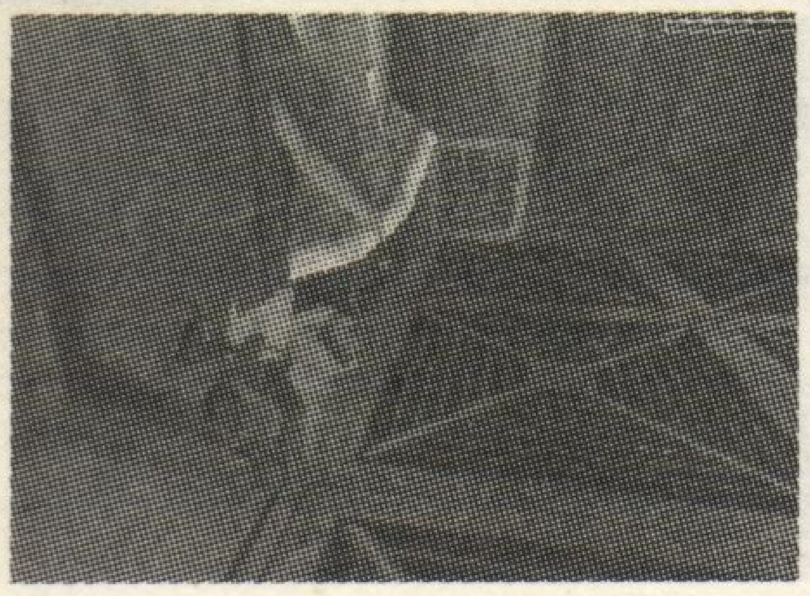
回到歌剧院的舞台上，干掉枪手，冲进打开的门后，解决掉两个大汉和一只狗，然后向左转拉动木箱，进入打开机关，跳上有灯的出口处，进入洞口沿路走下到坑里跳上平台，把机关打开，再向有左右摇摆的石头的那平台跳去，跳进一间舱库，把里面的所有敌人杀了。跳到左上方的箱子顶，按下机关，打开右上方的门，进去过关。(欣赏过版动画)

OFFSHORE RIG

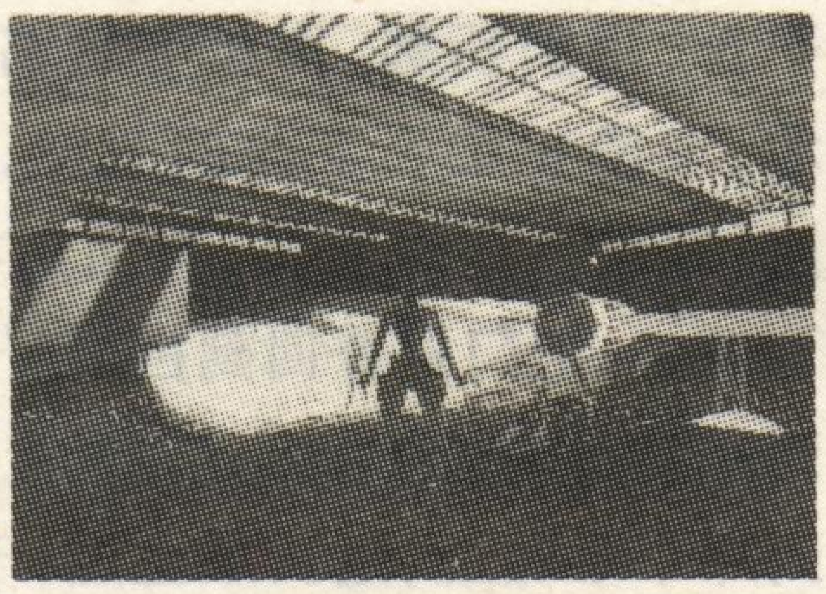


LARA 误上敌人飞机，后被敌人发现打晕，被带入敌人的基地。当醒来时发现自己被关在一个舱库里，你可以把三个可拉动的大木箱，拉出来排成一直线，形成一条开关到出口之间距离最短的通道，然后板动开关，迅速跑出出口。当你逃出仓库，就会引动警报器引来两名看守，但现在你是没有武器的，只好跳入水中。在电扇附近拉动机关，然后电扇旁小门就会打开，这时你离开电扇，绕到电扇左侧进入小门里，沿路升出水面，再下潜拉动板手，返回到刚才入口处不远的地方，游入电扇后方得到一石像道具。再回到刚才的水面

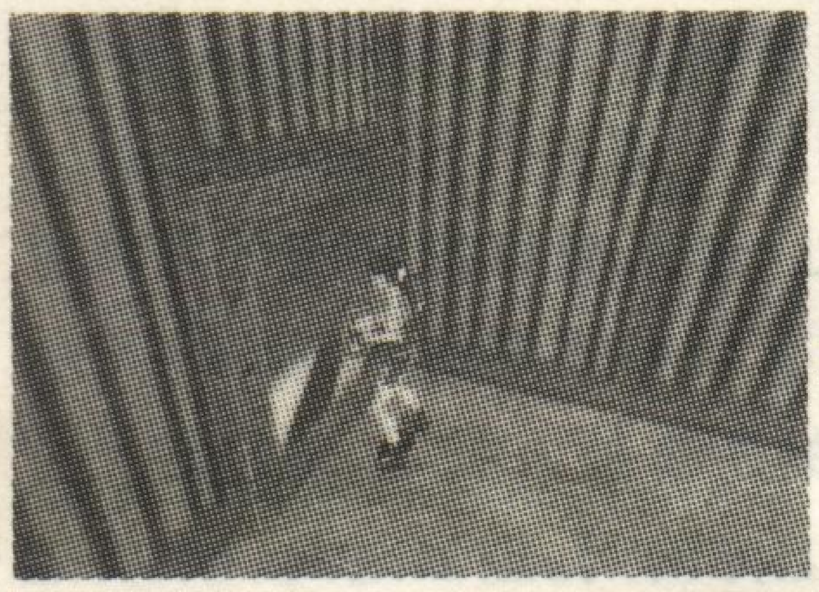




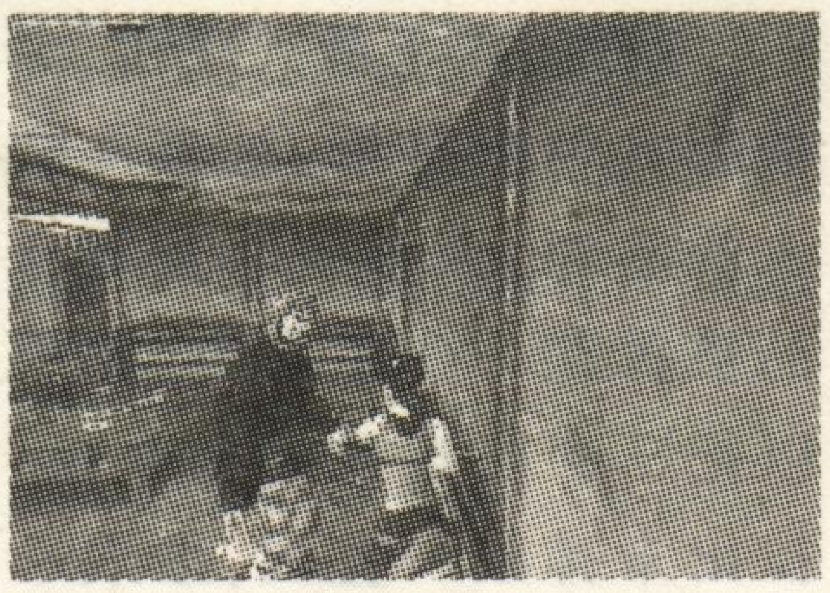
处，爬上岸来到平台上，跳向对面平台继续前进跳下平台，拉动开关把飞机下的舱门打开。进入机舱，爬上来按动开关把飞机的发动机关掉，然后再回到刚才落入水中的那个平台，跳上飞机机翼，走至飞机顶部再走到飞机末端，进入机舱，捡起地上的手枪，爬出飞机，跳入水中，回到对岸，把刚才的看守干掉，得到黄色磁卡。

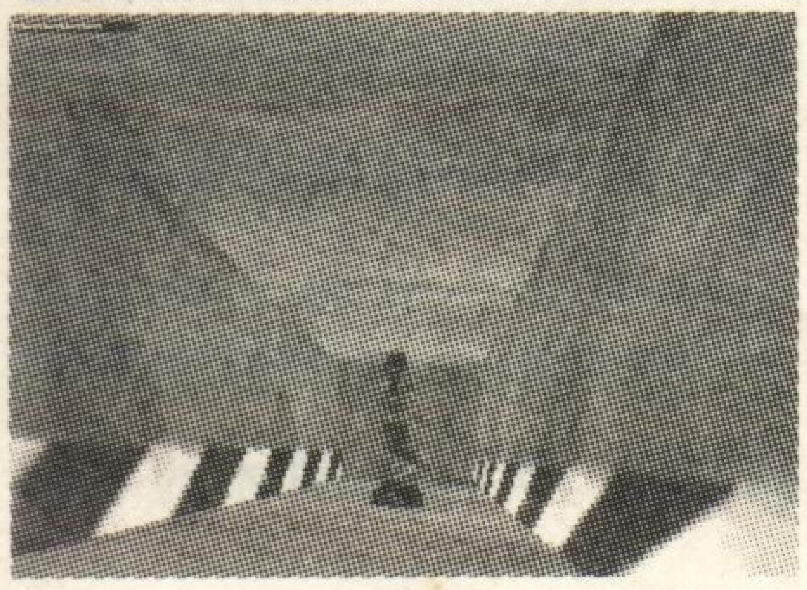


进入屋内，小心斜坡上的油筒会滚下来，来到开关前把磁卡插进打开右边的门，进入后关掉警报器，先向右转来到一手动门前，打开它干掉枪手。往里走干掉所有敌人，再打开一手动门，把里边的敌人杀了得到鱼叉枪（水中用武器）。来到船员卧室，先上到右手二间的二层得到枪和子弹，再到左手三间下层得到鱼叉枪和箭，然后到左侧第一间二层处开动机关，打开暗门，再有限的时间内爬到右手第三间二层处跳至入口处，来到下一地点。



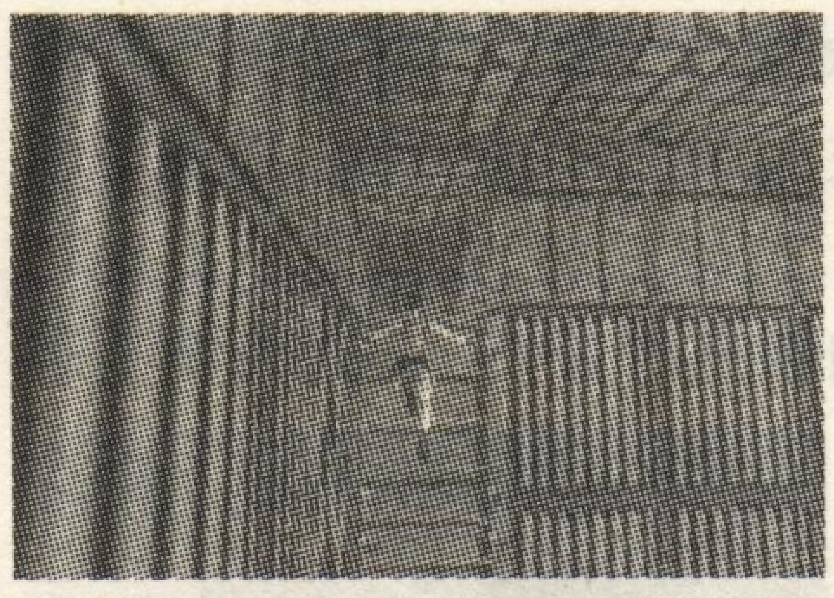
进入通道沿路走到一下滑处，反身下滑抓住梯子来到底部，把两个大木箱拉出来和火焰对面的梯子排成一字形，上木箱跳过火抓住楼梯爬上去，来到里面通道干掉看守，得到红色磁卡，爬上左侧的梯子来到另一秘室地点得到一石像道具。然后前行落入水中，上岸来到玻璃窗前，打碎窗户又回到了用黄色磁卡的地方，这回向左转，干掉狗和看守，引开油桶。上去后用红色磁卡把门打开。进入大厅，杀了两名看守和一名枪手，然后再上左边平台推动木箱到头，再到右边平台拉出木箱，然后再到木箱后面把木箱推到头为止，爬上木箱，斜跳至一通道里，干掉看守，拉动开关把没水的水池灌满，出来，游至对岸到房子后方按动机关，打开控制室中的铁门，然后返回控制台，跳入洞中，沿斜坡滑下，跳入水中，用鱼叉枪对付向你攻击的潜水员。然后向右游到一石柱边，上去干掉敌人得到一石像道具。然后在游到左角的柱子上，沿梯子爬上平台。经过一路的跳跃，杀死三个枪手，来到一亮灯的小屋，跳进去得到绿色磁卡，再跳回右边平台，爬上通道，沿路一直走爬上梯子跳入坑中，干掉看守，使用绿色磁卡，再按动开关，把里面的水池注满水，然后经门来到水池，进入水中，沿通道一直游到头，扳动开关，游出通道上岸就过关了。

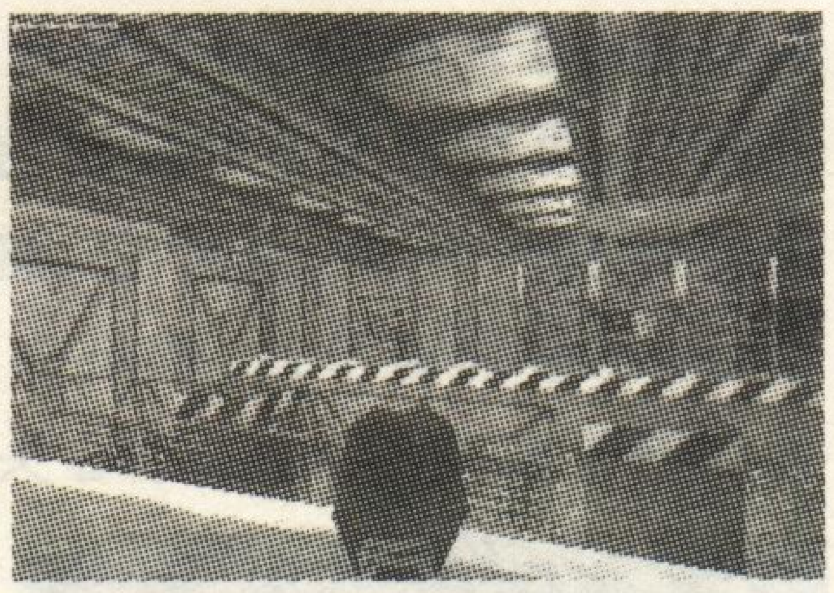




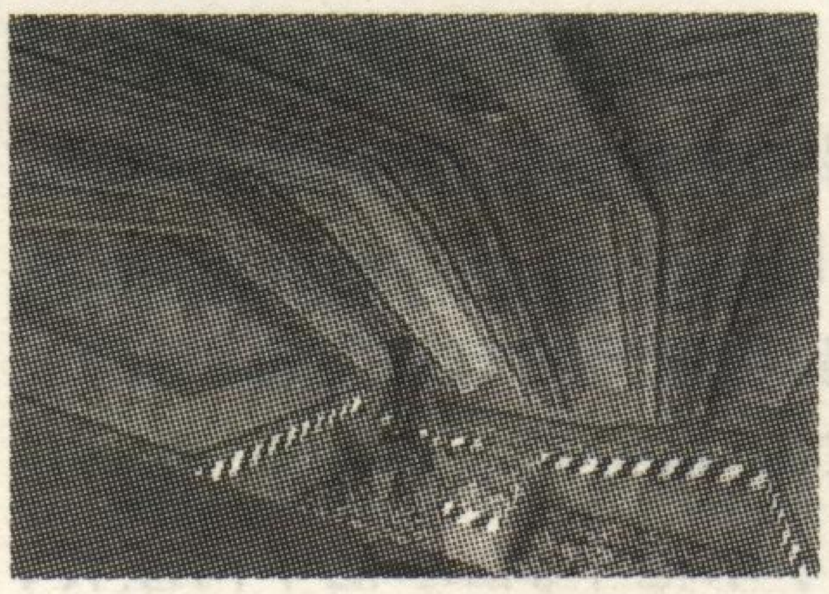
DIVING AREA

上岸后沿通道来到水池边，先跳跃至对面攀住梯子，爬上去按动开关关掉水池里的风扇。之后跳进水池中扳动风扇前的开关，把右侧的通道打开 。你可以先游过风扇来到最里面，找到弹药。然后返回到对面的通道。上岸后，沿路来到一间有吊钩的房间，把看守敌人、狗干掉，再跳过平台来到对面（平台上有吊钩，站在平台边上就不会被撞到）。干掉平台上的看守，沿路来到一间有斜坡，而下面是毒液的水池的房间。先跳至斜坡上的坑中得到一石像道具，再爬上斜坡向下滑，然后跳到对面的平台上。向左走爬上梯来到最高处得到子弹。来到中央的方口处，找好位置反身滑下去，待快到底部时按住攀爬钮，抓住斜坡，然后再松手抓平台的边缘爬上平台。拔枪干掉枪手向左转来到栏杆缺口处，向对面缺口跳去，可以得到蓝色磁卡，然后下来从左侧通道返回至刚才的梯子前，爬上顶屋，下滑来到平台，向右转用蓝卡把门打开。

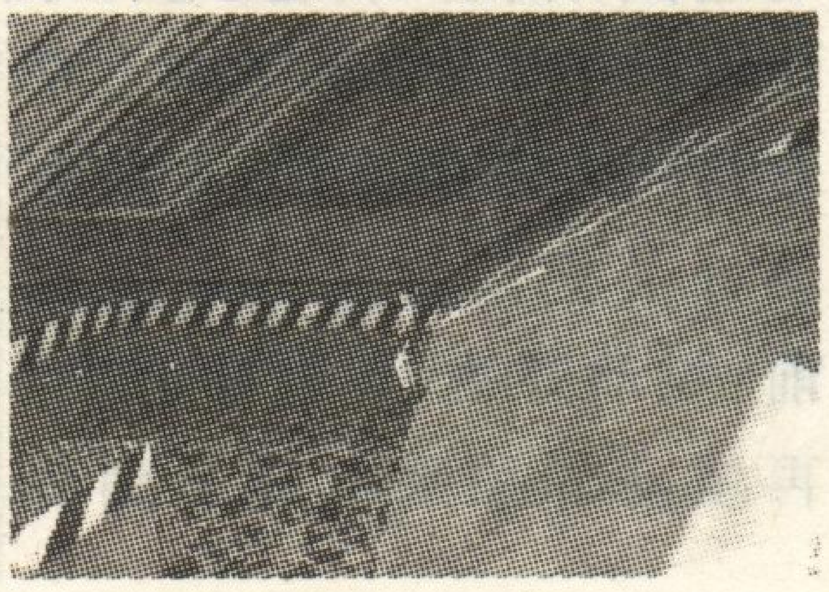




来到一巨大仓库内干掉四只狗和一名火焰兵，再打开两个手动门，其中一个门是通往停机坪而另一个是通往一间大屋的。现在我们先进入大屋中，干掉打手，然后下水，在左下方有一通道，进去干掉潜水员，打开机关，旁边的门就会打开，进入沿水道游到第二个开关处打开停机坪的门，迅速游回岸上。沿路回到通向停机坪的门，进入后干掉三个敌人。向前走发现有一通道左右各有一开关，先打开右侧机关再开左侧机关进入通道，得到绿色电路板。返回跳入坑中得到弹药，再爬出来跳过火区。然后返回那个门中。



进入大厅推动那个大箱，把绿色电路板插入机关，打开旁边的门。进入后干掉里面的敌人，一直走到头会

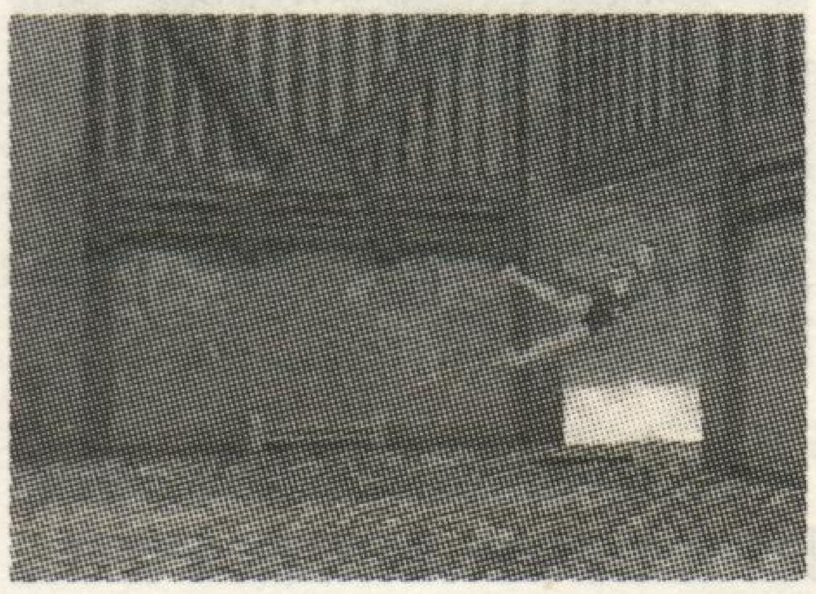




有一扇门自动打开，进去拉动机关，反身回来跳入水中，到水底得到一石像道具。再游进附近的能道内。沿通道游，干掉潜水员来到另一水面处，上岸攀上高台，按动机关。你在岸上干掉水中的潜水员和岸上的敌人后，游回来时的地方，上岸后来到大厅，干掉两名敌人，进入控制室，按动开关，把大厅水中吊车升起，然后返回大厅，跳到吊车平台上，至对岸。在两个大木箱的后面，沿通道到头按动机关，升起停机坪。再返停机坪，沿路干掉三只狗和两个敌人，进入坑中，沿通道来到中央控制室，杀掉里面的火焰兵和枪手，得绿色电路板。然后回到有吊车的大厅，跳至对面，安好磁卡让电锯停止，得到红色磁卡。再返回中央控制室用红色磁卡把门打开。沿路干掉若干敌人，来到一房间，再把敌人干掉，到尸体左方小屋中得一石像道具，然后返回尸体处过关。



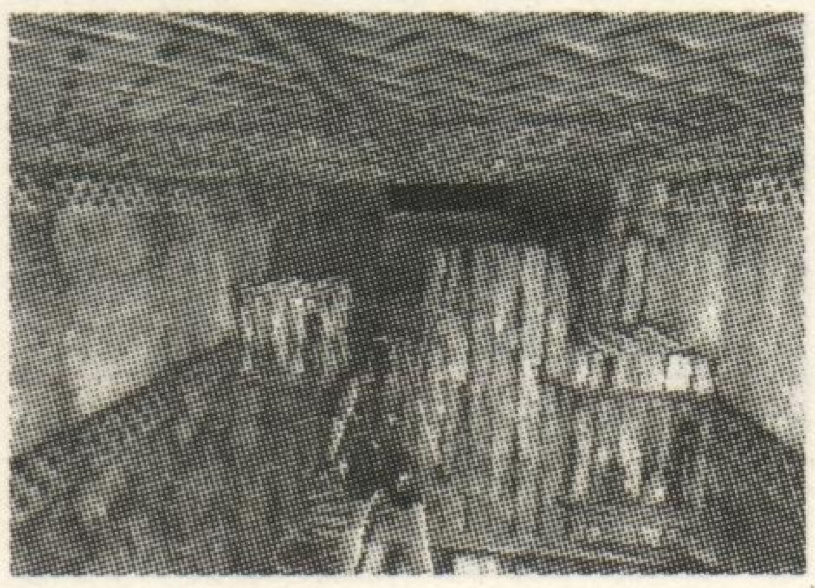
40 FATHOMS

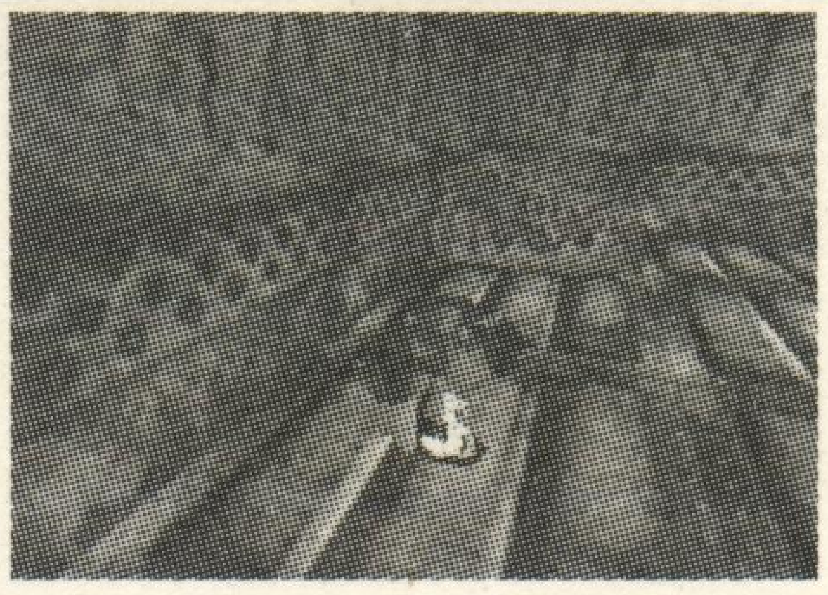


这关一开始你就身处海底，当你看见海底散落的油桶（其实是路标），你就沿着它的方向游去，可看见一艘巨大的沉船，在它身上的铁锚处有一人口，进去迅速升出水面换气。途中可会有两条鲨鱼功击你，你可以拿鱼枪解决掉它们，也可以迅速进右下方的入口，再游进左上方的入口，然后游到尽头，左转进入另一个入口，游到左下角拉开机关，打开铁门，迅速游进铁门内的通道，游出水面。



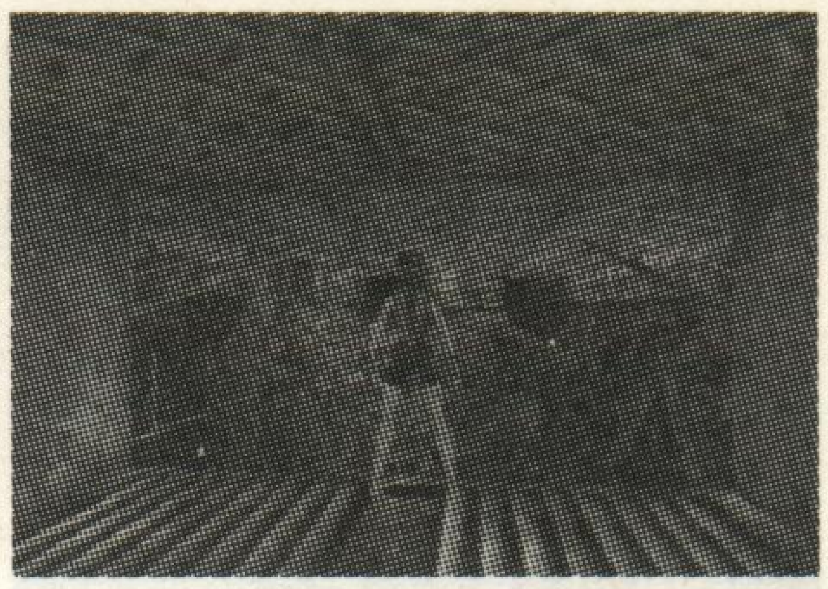
在此房间中游到右上角处，潜入水中，找到开关，把它打开放掉屋子里水。然后返回来跳上箱子进入另一间房间，消灭掉敌人后得到一秘密石像道具。再跳向房子的中间，来到下层。消灭掉两个敌人后，跳上箱子然后再跳进左上角的通道中，进入通道后，经过连续跳跃来到一路口处。先右转后再右转，在转弯处上到小屋，打开机关打开一通道。然后下来一直沿右边走到刚打开的门处进去打开机关，关掉前两个火焰，再迅速来到前两个火焰处，打开左侧的开关，开启另一道门。迅速离开火焰区，右转到头再左转一直走，来到那个刚开的门，进去后，拉动机关，关掉里面的两个火焰，再一口气跑到第一次关掉前两个火焰的机关处，关掉前两个火焰，再迅速通过火焰区，拉动门前的开关，打开门跑进去。（这里大家要尽可能的迅速，因为火焰关掉后是有时限的，如果动作太慢是会被烧死的）。





进入门后跳入水中，拿出鱼枪把鱼杀死，迅速游到最高处，把机关打开，再快速游到最下层，进入刚才打开的门中，把机关打开，开启最上层的门，然后在左侧拿到一石像道具，迅速游动最高层上岸。来到通道，沿路一直走跳入方口中，从岩石上滑到底部，再向右转找到下一层的入口。进去滑到最底层，然后来到一木箱前，拉动木箱对准上面的洞口，爬上去，在最里面找到机关，把它打开，那扇大门会打开（附近有两个小洞），从上层落下很多岩石，因此地面会升高，再下到底层。先沿岩石上到右方（方洞）的那一层里，左转走到头后右转爬上岸后来到通道中，打开开关。然后原路返回，再进另一方洞的那一层里，然后右转爬上岩石，然后跳至对面岩石上，来到通道打开机关把某一房间注满水，之后返回最下层，再沿岩石来到这层左方的通道中。进入通道后经过几个转弯之后来到你刚才灌满水的房间。跳入水中，进入通道拔出鱼枪杀死潜水员。上岸后迅速解决掉两名敌人，得到鱼叉，打开机关，进入后就可过关。





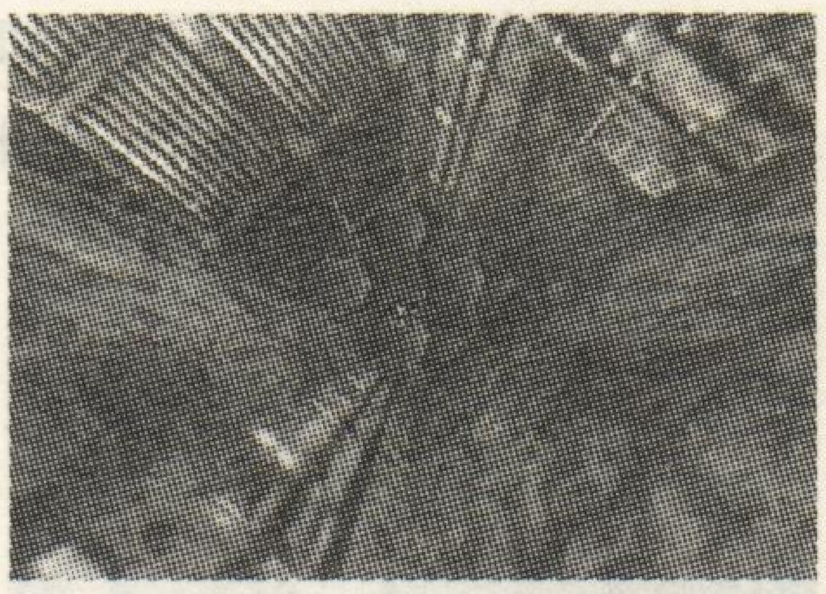


WRECK OF THE MARLA DORLA

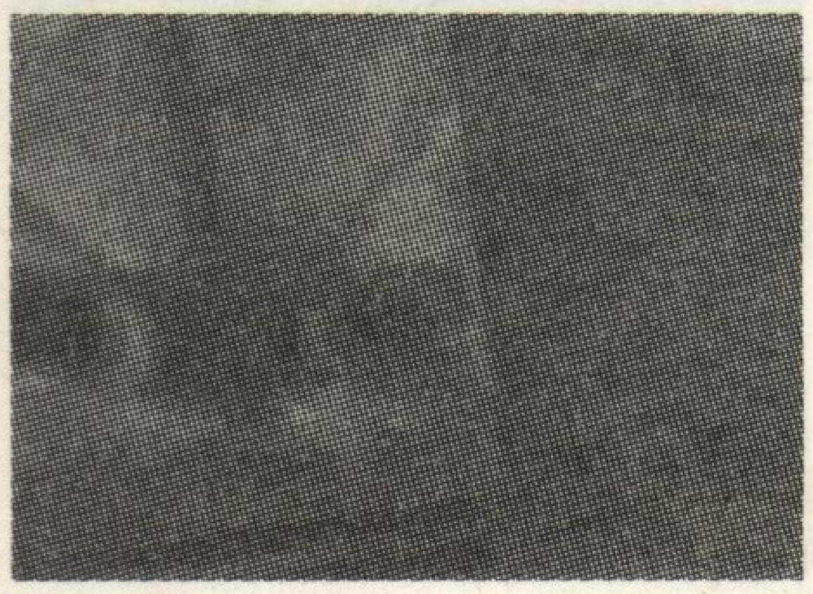
沿通道来到水边，下水后立即上岸，干掉水中的潜水员，在跳下水，在底部找到鱼叉，经水中通道，上至一平台，得到药箱。然后沿滑坡滑下，来到一间大厅，向里走干掉两名敌人，后向左转，到两把椅子中间，可爬上中间加层的通道，干掉敌人后一直走，落入坑中可得到一石像道具。然后



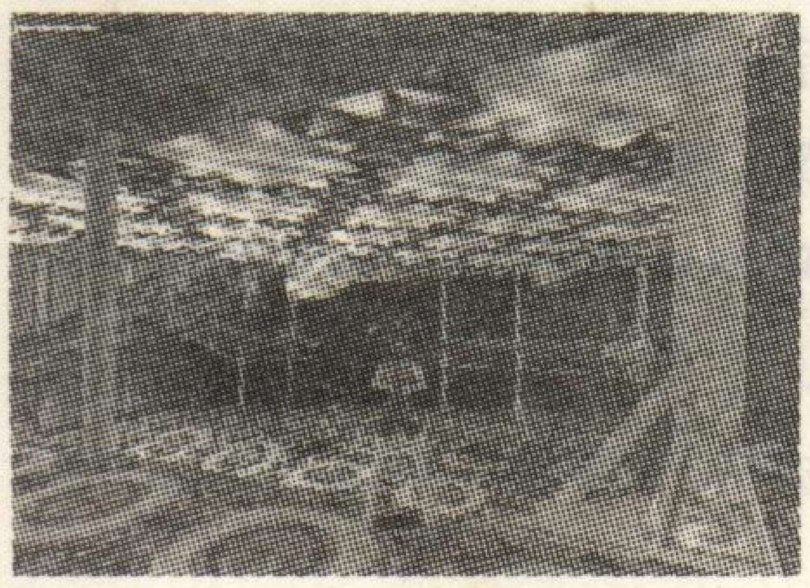
返回大厅里面，在右手拉动巨石，然后再转到巨石后向墙推，再到巨石左侧把巨石推进通道。之后再拉出里面右边的巨石，通过通道来到另一间大厅里，干掉敌人，然后来到大厅右角有玻璃的洞口处，反身攀岸至里面通道，得到钥匙，然后返回巨石处，再将刚才的巨石推回原处。之后拉到左侧的巨石，再转至石头左侧把它拉出来，就可以来到一间小房间。用钥匙打开房间右上方的机关，打开左侧的门，进去按动机关打开对面的门，把里面出来的敌人干掉后，进去按动机关打开刚才那间大厅二层的一扇门。然后回到巨石处经过几次推拉巨石来到那间大厅，从大厅右侧一高台处爬上二层，然后左转，反身抓住边框向左移，来到门口处。



进去后沿通道，把两个手动门都打开，再进里面房间，将右边的箱子挪动到开关处，爬上去按动开关打开上面的门，再拉出右手的箱子，爬上去进入通道。沿通道左转，穿过一间房间，再左转干掉枪手，来到一间有箱子房间，拉动箱子到左上方开关下，在箱子原处得到钥匙，爬上箱子，拉动开关把门打开。上来后右转，来到机关处用钥匙打开旁边的门。进入后，把右方的箱子跟平台摆成一直线，爬上去拉动里面的箱子，拉到不能动为止，然后越过箱子，推动里面的箱子，进入通道，经连续跳跃越过假地板和油桶，再来到滚桶的斜坡处，爬上上方洞口，然后迅速后退侧跳躲开油箱，之后上去得到另一石像道具。然后返回原通道向左转干掉枪手爬上房间，落入下层船上，入水拉开机关，再上到通道，进入刚打开的通道处。进入后拉动开关，然后反身滑下斜坡抓难边缘，等门板合上，再爬上来站在上面，爬到上面的通道，打开暗门机关，返回再进入另一通道。进入门中干掉二层和三层的敌人后，来到左侧把机关拉下。攀岩跳下二层，先跑到开关处，按动机关。把船舱里的水放掉，然后捡起一把钥匙，然后迅速从缺口处返回三层。回到船仓打开手动门，进去后左转直走进入坑中打开机关，然后再从坑里爬出，向右转到路口再向右转，跳下来到那个小厅，左转按动按钮，把你身后的门关上，再返回通道，向左转再左转落入坑中找到第二把钥匙。再爬出坑中，左转直走爬上两个平台，落入那个有两层楼的大厅的二层上，转身从栅栏缺口处跳至对面断层上，得到第三把钥匙(小心底下有碎玻璃)。



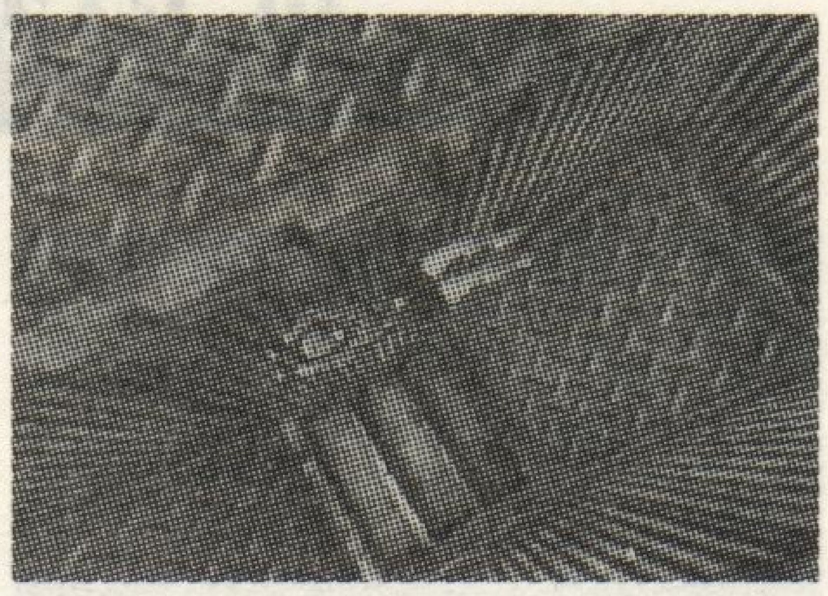


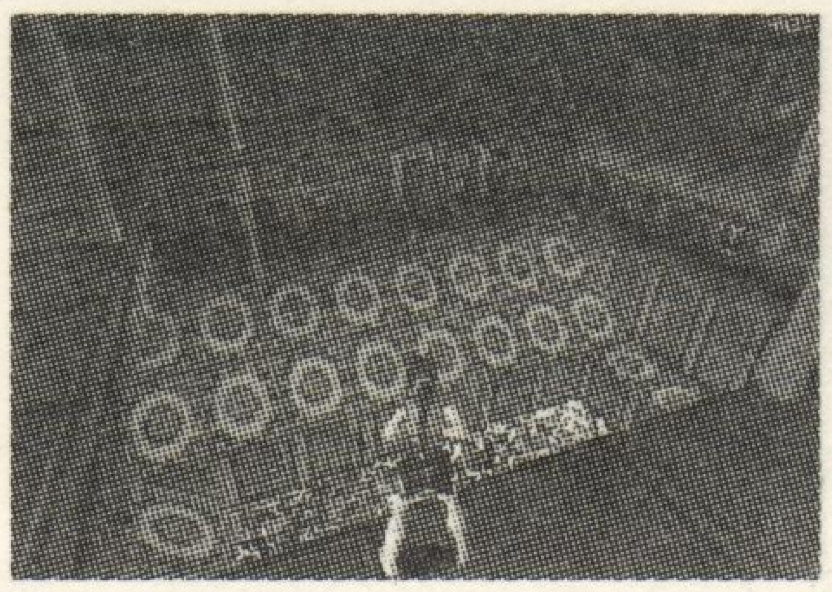


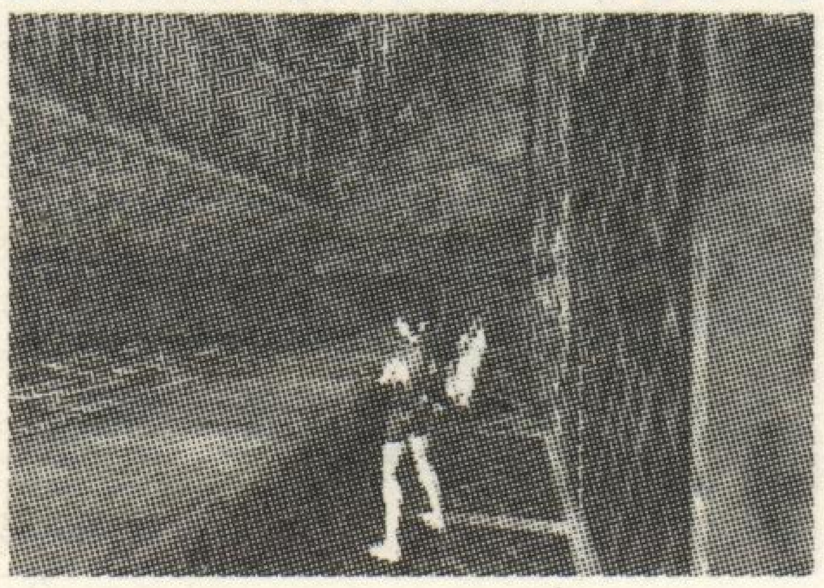




然后，返回大厅底层，干掉路上的敌人，来到最初的大厅处。跳进右上角的水池里，在池底得到药箱，然后沿通道游，在出口下方有一开关，拉动它把出口打开，迅速上岸干掉岸上的三个敌人。然后向右转，一个一个的把钥匙插入机关，把三个火堆关掉，再把里面的箱子拉到第一个火堆处，爬上箱子，再爬上通道。进入通道先把敌人解决掉，再拉动开关，会听到一声巨响，有很多箱子掉下来。然后你应该从通道处连续跳跃踩着箱子形成的平台，来到对面。进入对面通道后落入水中，沿水道游出水面上岸，然后直行 ，来到另一有水的房间。先干掉水中的鱼，之后右转得到鱼叉，然后从另一边爬上岸，干掉敌人来到房间中央，经过几个转弯找到一手动门打开，打开进入后，扳动里面的开关，迅速跑进对面刚打开的门中。然后推动箱子，把露出来的开关拉下，会把房间左上角的门板打开。然后到刚才打开门板处跳入水中(注意水中有很多鱼)，你可以不理它们，也可以把它们干掉后，再一直游到头，向上找到一洞进去得到一石像道具，再返回向左转在沉船玻璃前的岩石上找到钥匙，之后沿原路返回入口处。爬上沉船用钥匙打开旁边的门，进去后打开开关，打开箱子后的翻板，然后回到打开的门板处推动箱子，爬上去向右转，按动开关，把刚才房间内通向上层的门板打开。之后返回刚才的房间，通过通道来到一间大厅的二层，先干掉下面的敌人，再从右边缺口处来到下面，再干掉水中的潜水员，跳入水里，来油桶





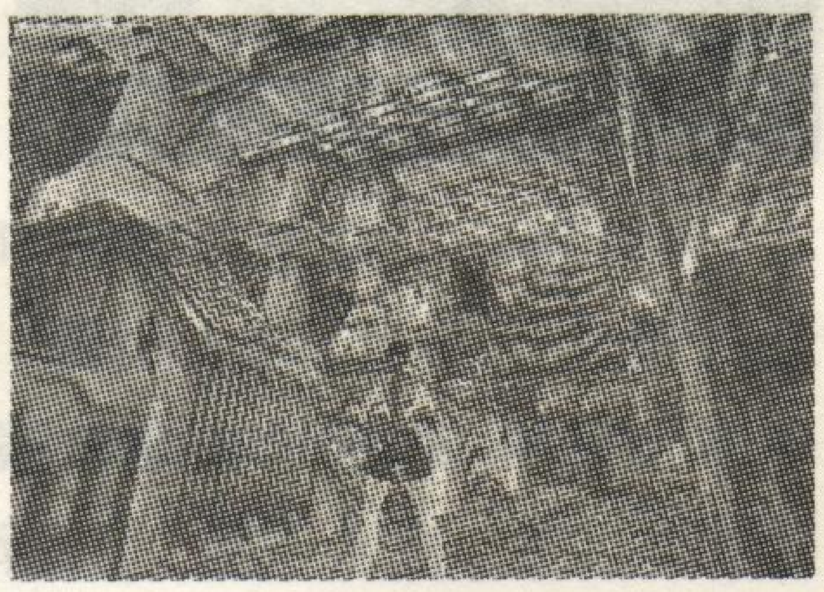


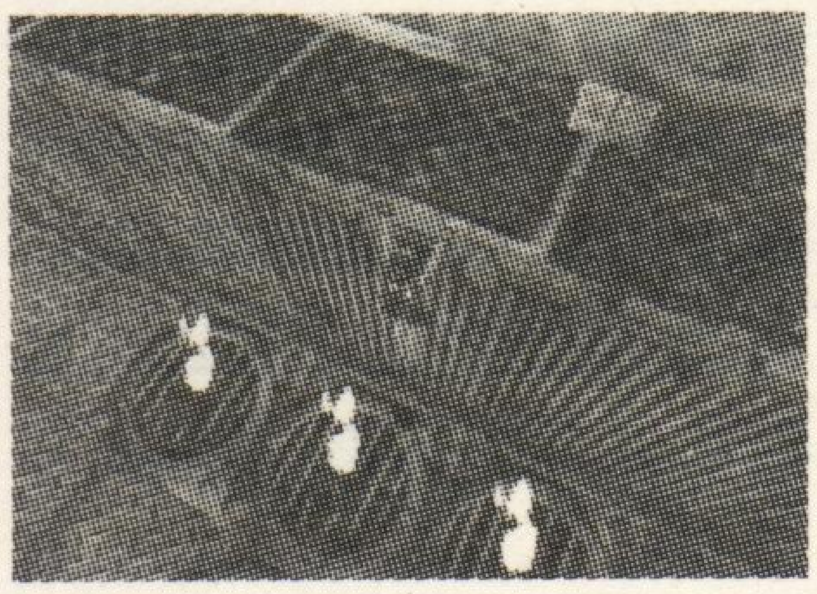
处，在油桶后面有一通道，进入来到一条黄鱼处左转，向里游看见另外一条黄鱼游过它，进入对面破铁板中就过关。

LIVING QUARTERS



游进洞中左转，把机关打开，身后的舱门就会打开，游进去，来到沉船中。上岸后左转一直走，拔枪干掉敌人，进入沉船的机械室，把上层的枪手干掉，向左走到头，跃过平台，进入通道中。沿通道一直走，跳入坑中，把出来的敌人干掉，当来到通道的出口处，迅速往后跳，躲开油桶，进去有火的房间，干掉敌人。然后右转到两个火堆中间，挨着墙爬上有台的火堆后，迅速左转跳攀住墙边，向右移动到头。打开开关，把火堆关掉。之后向左转，爬上通道进去右转爬到上一层，走到头板动机关，改变机械中平台的位置，再跳入坑中，回到机械室。爬上右手平台，左转再跃过几个平台后，来到对面平台，先右转跳到对面平台处得到一石像道具，然后跳回平台进入通道，来到通道尽头的箱子处，一直推动箱子到推不动为止，再左转推动里面的箱子，再返回拉动第一个箱子两次，左转跳过坑，到第一个箱子后面得到弹药，再跳入中间的坑中，拉动开关使机械室的平台改变，再左转，爬回刚才的地方，转身跳到对面，回到机械室上方入口处。跳到第四个平台上右转跳过去，把开关打开，它把开始有火的小屋已注满了水。然后回到那间有水的小屋，把墙上的开关打开，屋里的小门就会打开。游进门里从洞口处往里潜，干掉是潜水员，再出口上方有一石洞可换气。在入口右下方有一裂缝进入拉动开关把上方的门打开（小心有一条黑鱼），上岸后进入第二间机械室。跳上中间平台，向右走到头拉到开关，打开身后的门。进入门后，右转先拉右边的开关再拉第二个，使两个门板平行形成一条边缝，然后转身跳跃抓住缝子向右移到头，爬上右手平台，把里面的开关打开，放下机械屋右上方的板子。然后向后跳抓住石台下落至地面，再跳到右上角高台处爬回机械室。来到刚才放下板子的地方，干掉上面的枪手，站在两个斜



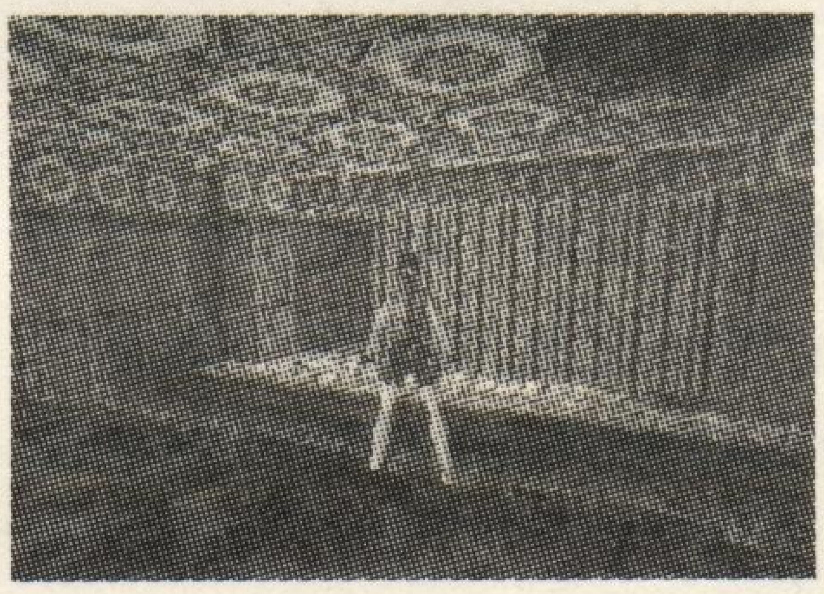






坡中间，先向左跳上斜坡，再跳到对面斜坡，再跳跃抓住上方平台，爬上去。之后跳到对面平台，沿路来到箱子后，拉动箱子，再跳到箱子后面的平台，反身抓住墙边左移移到头，爬上平台，转身跳上对面平台。沿通道走到头右转滑落到另一平台处，沿路走到头左转跳进对面的通道内。沿路来到房中，干掉敌人，在路口处右转，来到一坑处，跳到坑上方的平台，走到假地板处落下，转身得到一石像道具，然后爬出坑。走到路口处右转再右转再左转，滑过斜坡，跃过假地板，来到一处有水的房间。

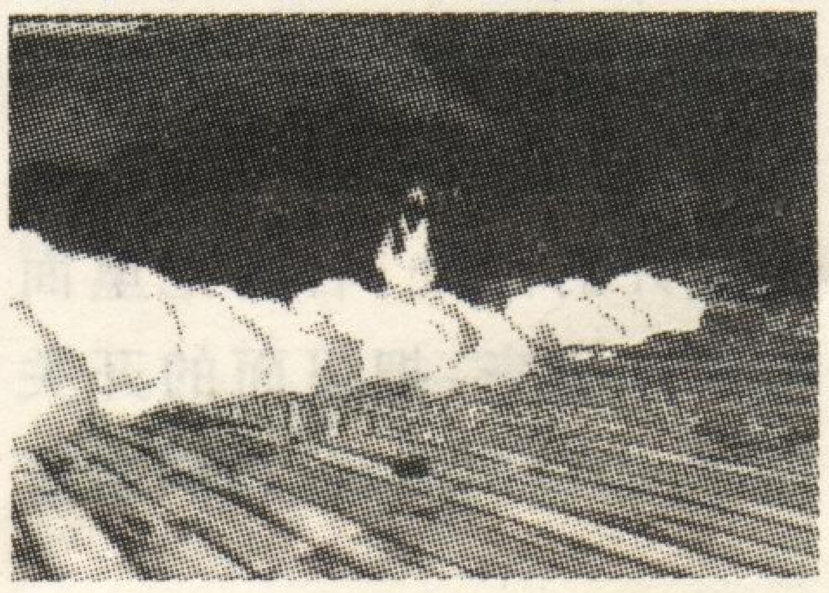
先干掉水中的鱼，然后入水，把假地板踩坏，干掉水中的鱼，一直游再向右，游出通道，来到一宽阔处，在水底，找到第三块石像。返回房间。向前走，爬上斜坡，来到一大斜坡处，跳进有假地板的坑中，再跳到大斜坡的另一侧，爬上平台跳跃抓住对面的墙缝，一直向右移到头，爬上去。绕过前方的柱子，进入休息室，干掉敌人。沿楼梯上楼，走到这个房间的里头，推动箱子返回栅栏处，跳入大厅干掉里面的敌人，来到大厅里面的坑处，拉动里面的箱子，跃过箱子得到钥匙后，爬出坑，干掉敌人沿大厅楼梯来到左手通道内，用钥匙打开门。进入沉船的剧场里，右转干掉敌人后，跳上看台，转身跳到对面平台上，干掉里面的敌人，拉动开关。然后进入舞台上，打开的幕布里，拉动里面的箱子后，爬上箱子再爬到上面的通道内。跳进去，左转再跳到对面的台子上，一直走按动机关，把大厅的坑中灌满水。然后返回大厅的坑中，途中干掉枪手，下水游到对面爬上房间中，过关。





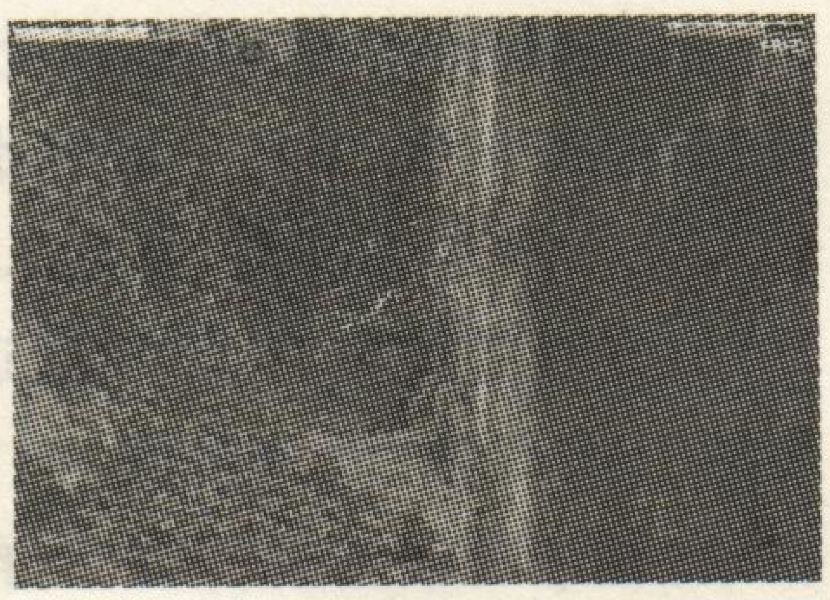
THE DECK

来到房间中，右转干掉敌人。来到沉船的夹板处，跳到楼的右侧里找到弹药。然后回到开始处的窗台上，向下跳入水中干掉两条鱼，沿山路来到平台处，捡起钥匙，跳入水中，游到裂缝处，沿路游到岸上后，干掉枪手，跳下平台，左转干掉右侧平台上的敌人。再来到箱子处，推动第一个箱子，爬上去，再推动里面

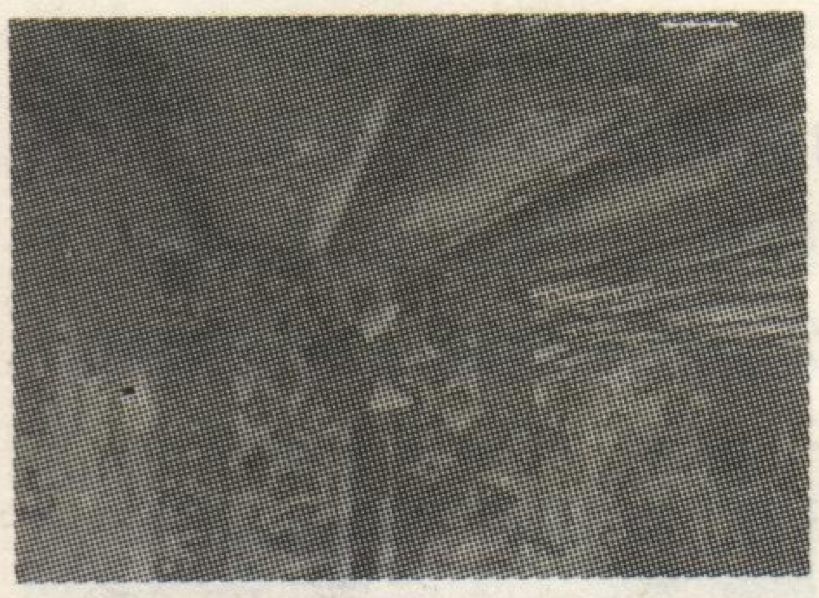




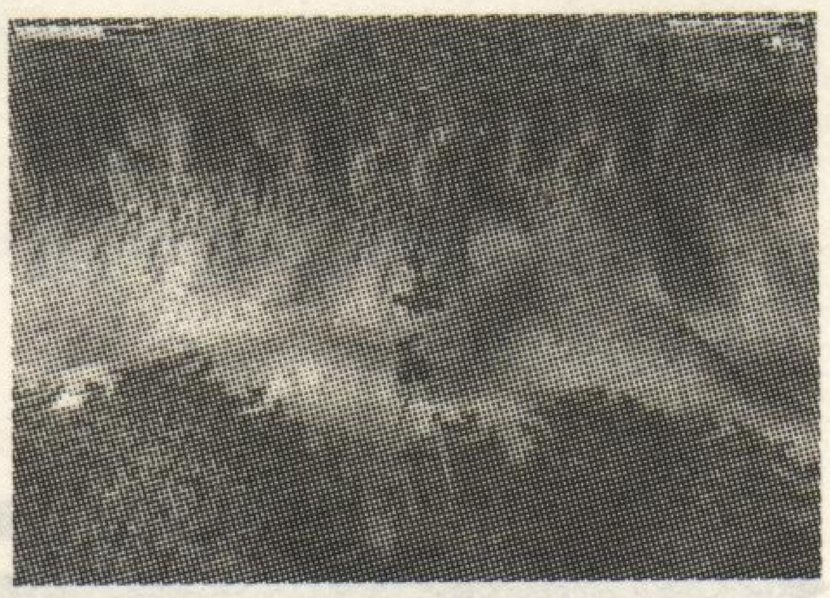
的箱子，反身跳下箱子，拉动第一个箱子，再跃过箱子后面反身推动箱子，再转身拉动里面的箱子，爬过箱子后左转，用得到的钥匙把门打开，进房间中，跳入水中，再转弯处的墙上拉动开关，打开一倒翻板。然后返回箱子后面的平台处，干掉一枪手处，进入坑道中，直行爬上梯子向前头，向右移落下，拉动开关，把刚才有水的房间里的水放掉。之后原路返回到，那个房间，进门后右转前行，在平台上反身抓住平台落入坑中。

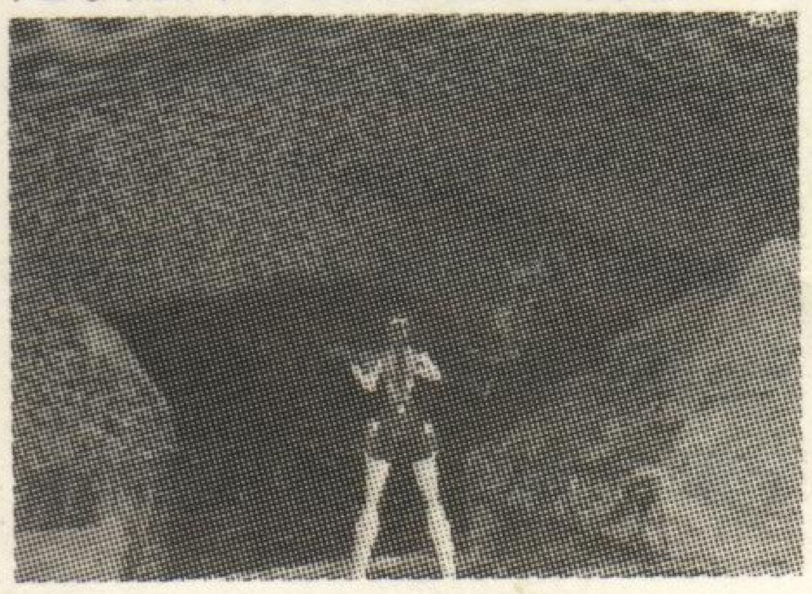


来到房子里的木箱处，拉动木箱露出通道。顺着通道一直来到水边，进入水中干掉两个潜水员，在水的深处有水草处得到一石像道具。返回水面换气，然后游到有木箱的岸上，干掉敌人，在箱子后得到弹药。再返回水中，在水草左边的岩石后面有一裂缝，游进去，干掉里面的鱼，爬上岸，沿山洞一路向里行，途中干掉一名枪手，来到一路口处。先一直走，来到向下的洞口处，反身抓住石台落下，到船上的箱子上，得到钥匙和鱼叉。

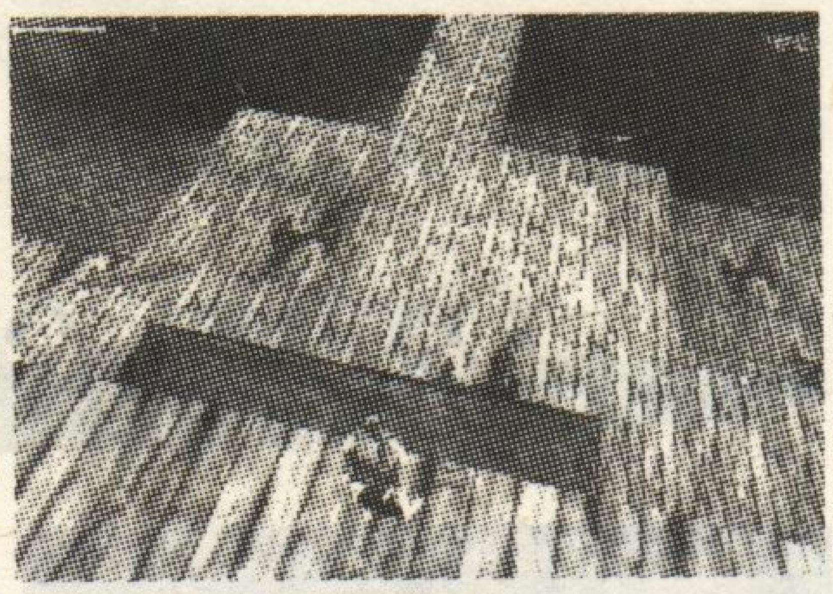


跳入水里，按原路回到那个路口处，途中，干掉鲨鱼。来到路口左转，沿石台爬到最上层，从岩石裂缝处来到沉船的四楼。干掉几名敌人后，从四楼的左侧栅栏缺口处落到三楼，干掉途中的敌人和水池的鱼，进入水池把暗门打开，干掉潜水员得到石像道具。在三楼的两侧得到弹药，然后从三楼右侧落入二楼右侧，跳两个平台，在第二个平台处右转，跳攀住对面的岩缝向右移，爬上去得到石像道具，再返回第二个平台上，跳到对面的沉船顶上。走到有船浆的地方，反身跳下抓住船体，向左移对准下面的裂缝，松手再抓住下面的裂缝一直向左移动到头，爬上去左转跳进对面的山洞中。沿山洞向上跳，来到一斜坡处，跳过几个平台来到最上面，拔枪干掉两名敌人，来到洞口处。跳到对面屋顶上，直走再左转，跳上对面屋顶。走到翻板处落下。





进入房中干掉一敌人后，顺路来到一个自己会打开的门处，右转把里面箱子拉出来，把里面的开关打开，出门向右转，再向右直行，进入刚才打开的门里。用钥匙打开里面的门，进去后跳过假地板，把里面的开关打开，再返回出口，找到药箱，干掉敌人，原路返回，进入刚打开的门中，爬进山洞，再爬上最上面的洞中，从孔中落到下面得到钥匙。然后返回到你第一次推箱子后用钥匙开门的那一层，干掉两名火焰兵，用钥匙打开最里面的那扇门，得到金色物品后过关。



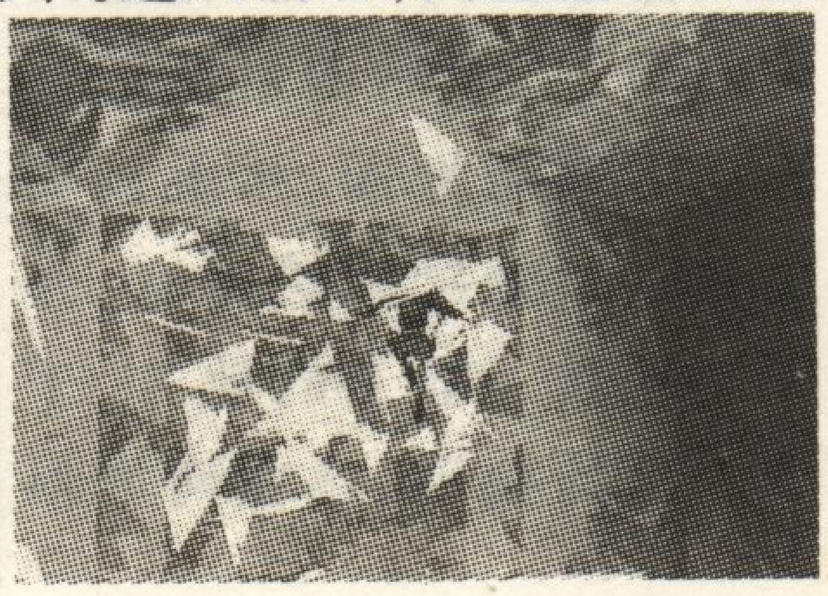
TIBETAN FOOTHILLS



当你飞机堕毁后，你沿山坡滑下山路里。干掉飞来的老鹰后，沿山路右转，来到斜坡处反身到坑中移向左方向前跑，当滚石临近时向右跳躲过第一批前后有缝的滚石，迅速跑入山路左方的缺口处，躲开第二批滚石，然后一直向前爬上石台，进入山洞，来到一深谷处，从高台左侧，向右上角跳，跳跃过去撞破假墙，落入斜坡后迅速向右跳，落在通道前，进入山洞，走到洞口杀死两只老鹰，跳到山谷中的水潭里，然后左转，爬上岸再爬上岩石（有条纹的柱壮的岩石），来到顶上，向左下看，在对面左下方找到一有药箱的地方，向它跳过去（要满血）捡起药箱，再跳到左方平台上，沿山边一层一层爬上去，来一间小屋前。干掉两名枪手后向右转，来到栅栏门前捡起石像道具，然后返回小屋前骑上雪地摩蛇，冲进山洞。



进入山洞后，沿山路在途中用雪地摩轮撞了一名敌人，来到一处很大的露天处。下车一直走到头再往右转走到头来到一个山洞前，爬上山洞，先走进左手的山洞然后拔出武器干掉从身后出来两只豹子，再来到大洞口，把两块大石推前小洞里，让开大洞口。之后返回来上车，从中间的斜坡处，加速越过石台，左 转来一斜坡处，加速冲过去，再前行左转，加速越到对面的平台上，前行左转，再加速跃过入口的洞口处，来到一连续斜坡的平台上，加速一直开，冲进刚把石头搬开的洞中。进入洞后，向左边靠加速冲过下面的深坑，到头再左转，沿山路来到一岔口处。先架车，向右行，沿路到头爬上墙壁，拉下开关把左侧的门打开。然后返回车子，上车来

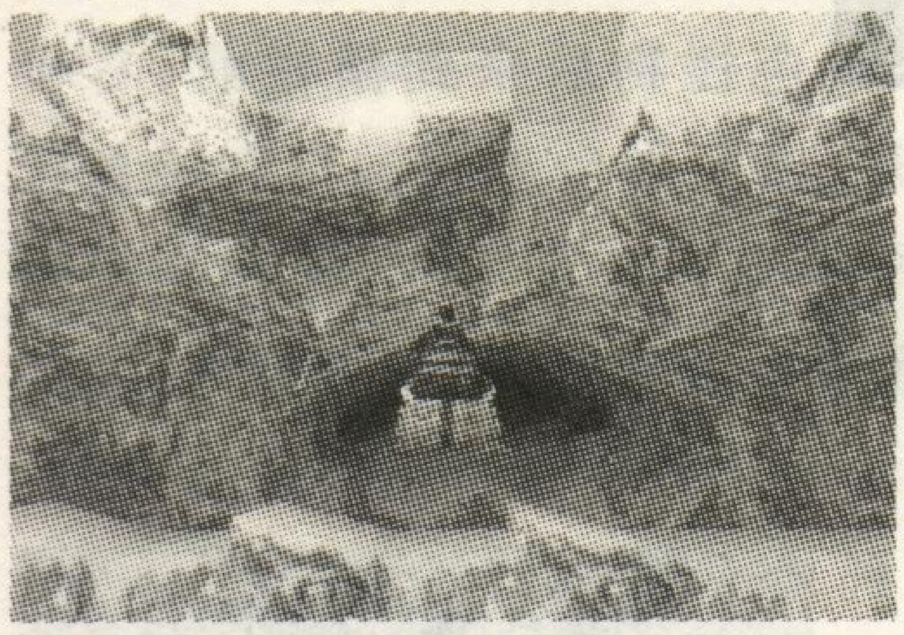




到左侧的门处，途中撞了两名枪手，进入门中，架车直行撞死一敌人后，进入山洞，再开车撞了山路上的两名敌人，来到一高坡处加速冲过去，来到对面。到了对面先下车直走进洞，到走不动后再左转走到坑边上，斜坡上前两个滚石会落下，然后右转跳上斜坡后，反身上滑抓住凸出缺口里面墙壁向下爬，进入中间夹层的洞口，得到钥匙，右转跳入坑里，走到头右转，打碎假墙干掉里面的敌人。来到一开关处，先走到平台边上再右转一直走过开关把上面的冰柱引下来，然后就拉动开关把门打开。之后从门走到出口，

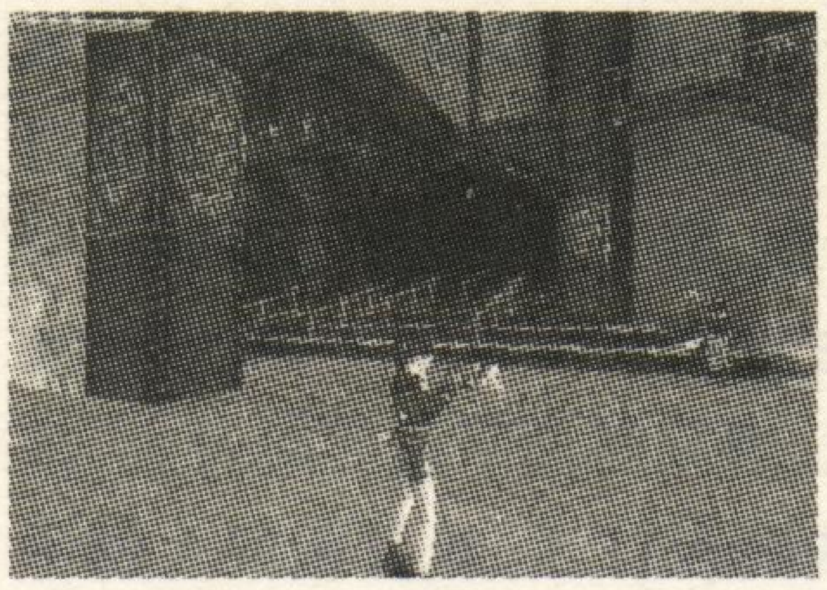


反身抓住边缘向下爬，来到最底下。先跳到左上方的坑里，捡起弹药，再爬回地上干掉三只豹子，然后反身跳上对面平台，抓住墙爬到顶，得到石像道具。干掉对面的两只豹子，再反身跳下抓住墙壁向下爬，返回底下，从对面的墙上爬到顶进入洞中上车，加速冲过有滚石的斜坡，左转直行再右转，穿过几个柱子后来到一大山洞里。然后下来，用刚得的钥匙把桥架起，后上车直行左转上斜坡，沿路走过桥来到一木牌前，加速冲过滚石区，到头左转加速越过大坑，回到原来的山洞里。在滑坡的地方找到钥匙，会有骑摩车的敌人出现，不要理他，按原先的路返回到小屋处，途得弃车。用钥匙把门打开，得到子弹和药箱，再屋的右上角有一开关，把它打开会打开左侧门，然后拔枪干掉三个敌人，进入门里，来到出口，反身落下底部，迅速爬上山洞中间的高台，拔枪干掉骑摩轮的敌人，你可以骑上敌人能开枪的车子。上车来到一大坑入口从左边斜坡开车越过大坑然后下车，走到坑边反身跳下抓住墙壁向下爬，当一落地应迅速向左跳躲开第一批滚石，然后向右跳引动第二批滚石，再跳回到左边躲过第二批石头，之后得到石像道具和弹药，返回坑顶上车。直冲出山洞，干掉两名摩轮车后，直行来到一大石旁，推动石头三次，返回骑上车撞死二个敌人，飞车落入坑中的水池，在水池的左上方上岸，绕过岩石进入通道，落入坑中右转过关。





BARKHANG MONASTERY

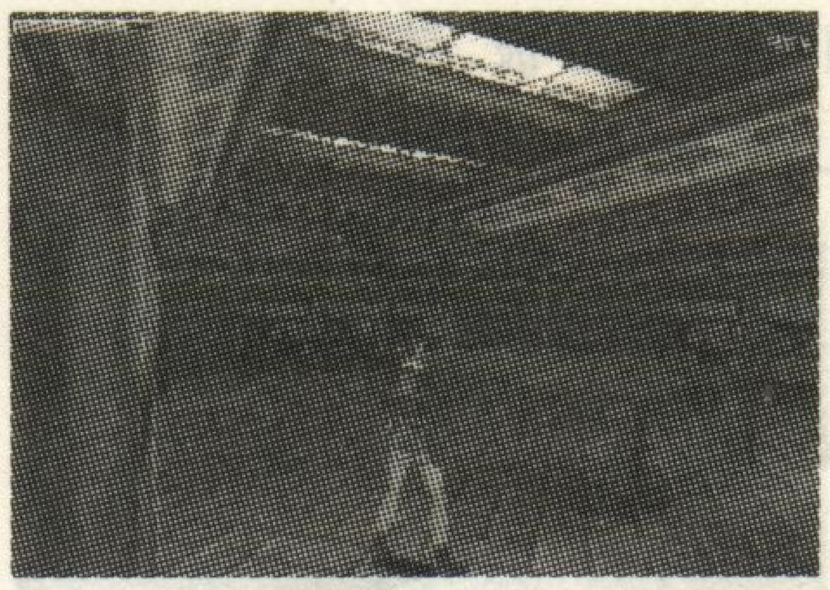


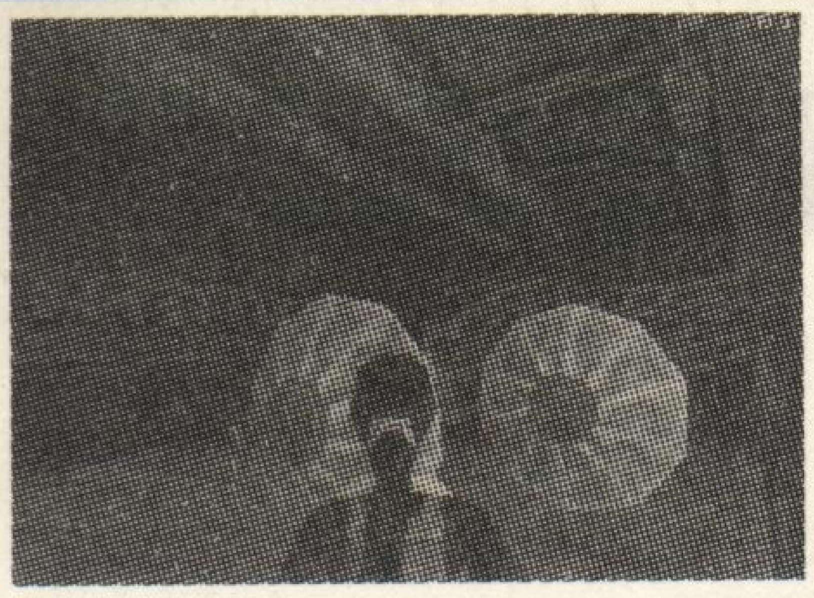
沿山路来到一座巨大的寺院前，看见四个人在一起厮杀，你先后把它们解决掉，再左转，来到梯子前，爬到顶上干掉乌鸦，再向左跳到对面平台上，再反身攀上身后的平台。跳到下面的横梁上，前进来到岩石边，向右方的裂缝中跳，上到裂缝中以后向右前方走到平台处右转跳到斜坡上下滑抓住岩石，松手抓住下面的岩缝向左移到头爬上去，用枪打碎玻璃，冲进寺院的二楼。

来到二楼后向右转干掉一武僧，至一岔口处。先向左走，进入左手边的房间，干掉武僧和一名枪手。之后来到屋子尽头爬上梯子，来到神殿夹层向右转干掉武僧，再左转到平台处得到钥匙。然后沿路来到右上方的坑中，走到通道后迅速躲过巨石，向上走到出口处，引动巨石然后向后跳跃躲过巨石，捡起火把，向左转顺路一直走到顶，跳入水池游到右方的通道口里，走到头掉入深坑的水池中，点起火把沿路一直走，途中穿过几道铁闸机关，来到梯子处，爬上梯子来到一间房间，干掉屋里的武僧，进入右方黑暗的房间杀死两名枪手。在房子的左上角得到第一个祈祷轮。之后跃过房中的火堆。再出房间拉动柱子下面的箱子两下，再拉动墙壁里的箱子到柱子处。再进入通道爬上梯子，直行右转再左转，回到来时的地方。干掉敌人下到底



层，出房间向左转，用钥匙打开神殿的门，出去后干掉三个武僧和三名敌人。先进入大殿右下方的房间中，来到右上方通道，越过第一个闸刀机关左转进屋干掉武僧，在平台处得到钥匙；返回大殿入口处。出大门直行到头，左转进入房间，杀死破窗而入的敌人，进入窗子在平台右方得到弹药。返回房中用钥匙把门打开，进入后得到钥匙。出房间右转进入右手有轮子的房间，躲过轮子，又入钥匙把门打开。沿台阶来到屋顶处，右转来到雕像后面，右转直行到头后再右转，拉动开关。关掉火堆，然后迅速跳过火堆走出通道。左转来到一开关前，先干掉两名武僧和两名枪手，再拉动开关落到下面的屋子中，打碎屋中的玻璃进去得两个宝石。然后出来左转，找到开关，把它打开沿梯子回到房顶。再来到通道左方有雕像处，把宝石放进机关，打开



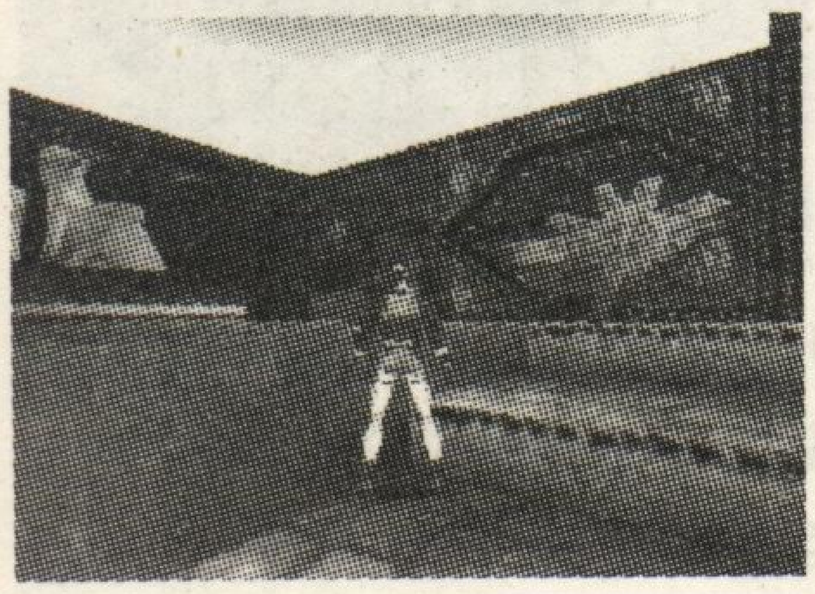


石门，进去左转拉动箱子两下，爬过箱子得到第二个祈祷轮。

事后按原路返回大殿中。进大殿右边第二个通道中，爬上梯子左转，跳跃至对面大佛像的平台上。从平台右转爬到佛像手上，左转跳到佛像头上，再跳到对面的手上，看到对面平台后跳过去，把宝石放上，把佛像底部房间的翻板打开。然后跳回大佛手中，沿佛像身体滑下到地。

先进入佛像右边的通道内，在第一个路口处右转进入仓库，干掉武僧。直行跃过有翻板的地面，走到头右转，然后走到右转路口处左上台阶，打碎玻璃，落到下面的院中。干掉三名武僧后，顺院子右上角的梯爬上顶层，在一木箱上得到第三个祈祷轮。返回地面后拉动门边的开关把大门打开，干掉里面的四名枪手后，回到来时通道。出了仓库右转直行干掉三名武僧后进入左手的小通道内。来到一水池前。跳入水中，在水池的左上方有一小洞，游进去得到石像道具。然后再返回佛像底下的小屋处，进入后落入坑中，沿通道来到寺院的水房，在栅栏旁打开机关，进入刚打开的门中，到箱子的左方推动箱子，把水源切断，而那间得到石像的水池的水就会不见了。然后从门左侧的斜坡反身滑落到刚才的水池中。转身爬上对面有箱子的平台上，推动箱子，得到第四块祈祷轮，然后爬上屋子沿路到房间出口。这回向左转，干掉两名枪手进入通道。当你走到火焰旁火堆会熄灭，你要看准房梁上前后摇摆的石头，看准前跳入坑中走到头趁轮子的空隙再按上一次的方法落入前面的坑中，落入坑中后前行到头，右转爬上平台，利用轮子通道两侧的小洞躲过轮子，再左转弯过两道闸门机关得到石像道具。然后出来，躲过机关到坑的对面屋中，在屋子的平台上得到钥匙。再左转沿通道，滑落至放干水的屋子。返回神殿。





在神殿左侧大门边，用钥匙打开翻板，落入通道，直走后爬出向右转，来到山谷，沿山路来到一石柱前左转，向前走攀上洞口顺梯而上。来到顶层走出洞口后，右转沿山路直走过木桥干掉对面敌人和乌鸦，顺路来到一山间小房处干掉两只乌鸦和一名武僧。爬上入口右方的斜坡，跳到对面平台上，再跳抓住对面屋顶。爬上去后落入屋中，在平台上得到第五块祈祷轮。转身走到门边拉动机关把门打开，干掉敌人。沿原路返回爬出的神殿的入口处干掉两名枪手后直行，干掉一名武僧拉动机关，把大门打开，回神殿。进入神殿后干掉二名枪手后，从佛像右侧沿路到佛像的左侧通道口处。先不要进去，先右转爬上石台跳上佛像后面的平台右转再跳上石台得到石像道具和弹药，然后进入那个通道。





在里面装好所有的祈祷轮，把中间的大门打开。进入后走上平台，把那个金色物品放上去，右下方会打开一扇小门，进入小门后过关。

CATACOMBS OF THE TALION



这关一开始，你是身处于山洞中；先把身体向右移沿台阶慢慢进到对面的洞口。先抓住洞里右边的梯子爬到山洞的底部。干掉一白色怪物后来到栅栏前，右转打开机关，把上面的门打开。返回平台走到洞口右转直行到头攀上岩缝，右移爬上平台落入里面坑中，捡起火把和石像道具。之后攀岩缝返回平台处右转。沿斜坡滑下，跳至对面的平台处。干掉豹子，小心冰柱沿台阶走到底层。进入刚打开的门中，顺台阶下到第二层时干掉进来的两个枪手，走到台阶右方的平台上，向左上方跳到有滚石的斜坡前。走上斜坡当滚石落下的时候，向右跳入右方的水池中，爬出水池向前走干掉两只豹子。站在右方的斜坡上，跳上头顶的平台，沿路向右再向右走到假石板，跳过去抓住对面的梯子。然后向上爬，按跳健反身跳到身后的平台上，再转身跳上斜坡平台后转打动开关，打开前面的笼子，再顺坡滑下跳上对面的平台处，得到西藏面具。再跳回斜坡，滑下来走到石头旁左转，跳上右上方的石台，沿台阶来到底部。再跳到右上方的通道进去到栅栏前得到药箱，然后回到山洞底部来到水池前，反身跳抓落入坑底，再反身跳抓落入里面的通道中。向前走跳过有尖刺的坑，到栅栏前把西藏面具装入机关打

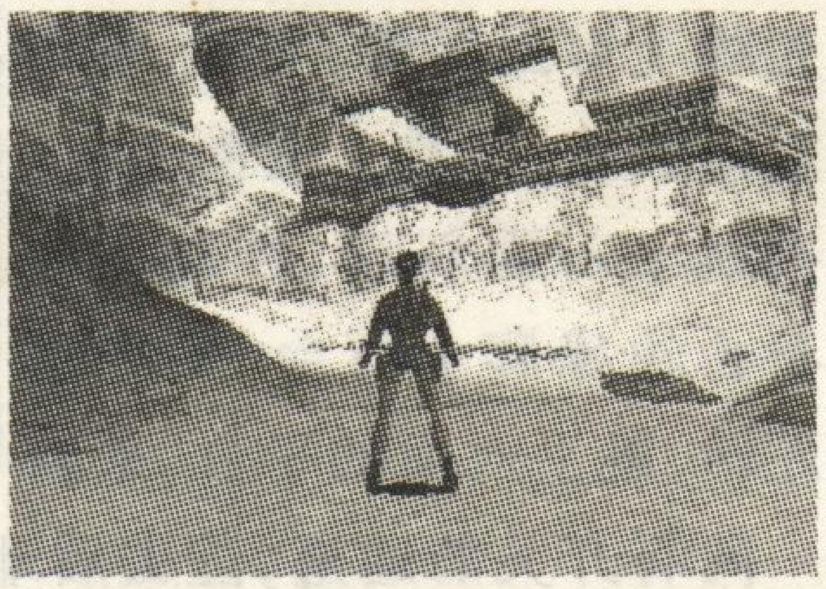






开栅栏。向前跑引动滚石，向右跳躲过滚石。来到另一个山洞中。

这时会有四只豹子出来，干掉之后，向山洞的右上角走去，上梯子在右侧夹屋处得到弹药，然后回到山洞中央，跳进左手的山洞中，来到另一山洞，跳到洞底，杀死四只豹子后，右转进入旁边的洞中杀死两只豹子，再左转爬上石台，跳入里面的水池中得到第二个西藏面具。出来后干掉两个敌人，返回先前的山洞中，到右上方的机关处，装上面具把旁边的门打开。之后点燃火把走进门中，来到屋中左转走到头再右转跳到第二个有火盆平台上右转，拉动开关打开栅栏开掉三只白色怪物，顺台阶下到屋底，在屋子左右两侧找到药箱和弹药。反回二层，拉动屋子右侧的箱子到四个栅栏的其中一个，档住栅栏，然后进里面拉动开关打开山洞里面的门。进入山洞的门中躲过滚石后沿桥直走，右转跳到对面的梯子上。爬上洞从洞中落入下面的水中，迅速上岸后，干掉水中的三条鱼。入水沿水路左游，到一石边石台前上岸，抓住梯子爬到顶反身跳，在夹层中得到石像道具。再反回水里游到头，爬上大门前的高台，跳到对面的梯子上，爬到顶反身落下，打开机关把门打开。跳入水中，游到门前 ，走进去干掉豹子，拉动机关打开山洞中的大门，然后反回大门处。

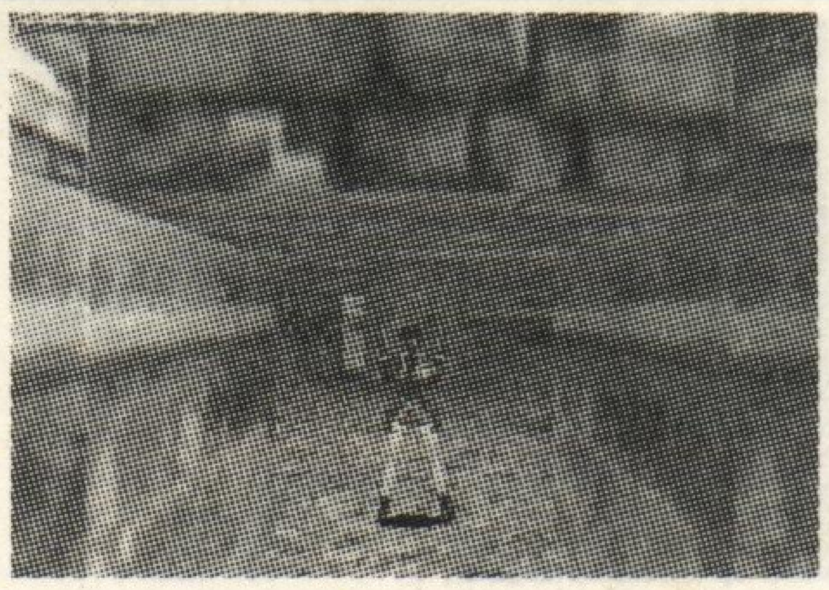


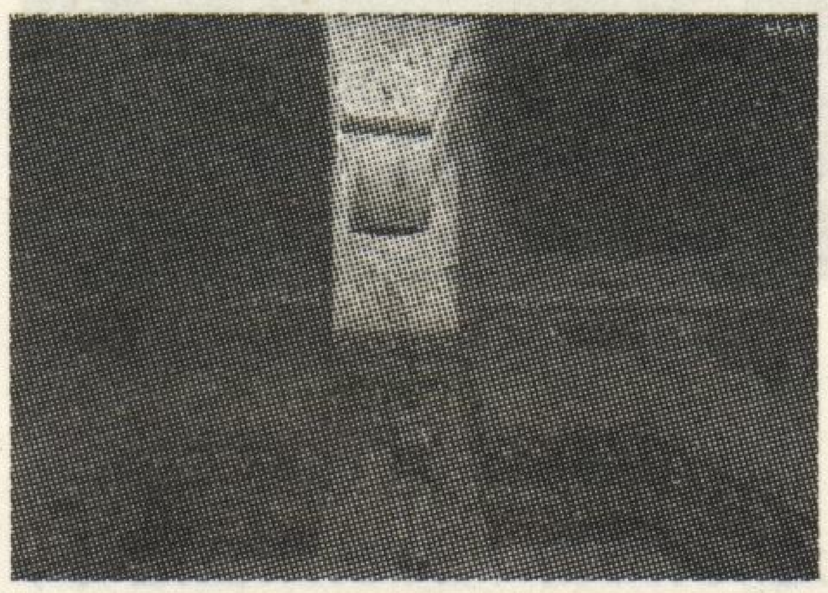
进大门跳至对面，在左方的有滚石的斜坡上跳引动石头滚下撞坏对面的墙，当引动石头后向左方跳落下面一层干掉豹子打开两侧门，得到药箱后，返回刚才的地方，进入右方被石头撞破的房子中。里面有两个特别的地板先踩左上的地板把前面的打开，跳上去，然后左转，爬墙而上来到屋顶得石像道具，再回到屋子中，先踩右下的地板再踩左上方的那块，跑入门中，右转冲过尖刺，进入打开的门中。(记住一定手快，门是会自动关上的)，再跳抓住对面的梯子落下底层，进入通道后过关。



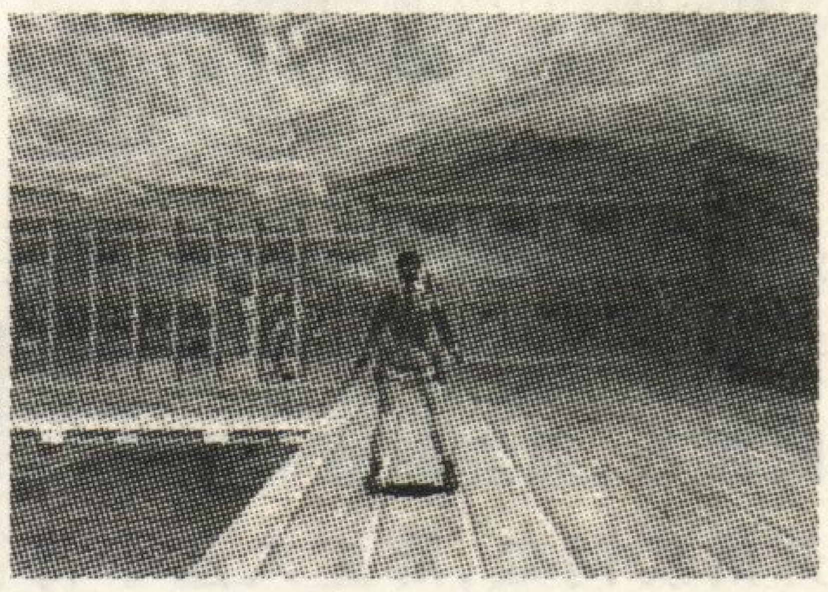
ICE PALACE

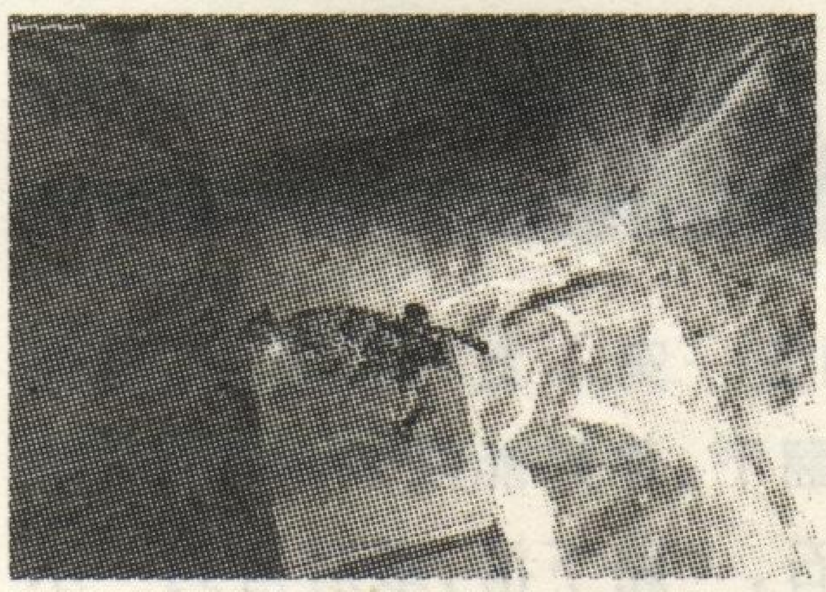
先用枪把钟打响，旁边的门就会打开。然后沿通路，走到一个巨大宫殿底层，走到右角弹簧处，踩上弹簧被弹到大钟前，开枪打响大钟，打开左侧通道中的第一道铁栅栏。搞完大钟后，滑下斜坡左转直行来到通道前，再左转走到中间的两块弹簧处，弹到最上面的夹层中，上来后打开机关得到弹药，从右手的口子落入下层，干掉三个白色怪物。你会看见刚才关着怪物的笼子已经落在地底了，而旁边的栅栏处有一缺口，跳到栅栏里得到药箱右转，干掉一只白色怪物，来到一只翻板前，板动左手的机关，把翻板打开，然后回到二层平台上，在右角里得药箱，返回地面。然后踩着通道里面的弹簧到刚才打开的翻板上，右转前行再转身敲响对面的大钟，打开第二个铁栅栏。之后跳下左方的斜坡，落下底层。进入通道内到弹簧左侧，右转踩弹簧到顶抓住边缘向右移到头，爬上斜坡返身跳到身后斜坡，这时拔枪跳起开枪向大钟，打开左侧最上方的铁栅栏。再落到下层平台。然后收起武器攀位上层斜坡的平台，向左移动到头，爬上斜坡，连续向左方跳跃，落地后爬上高台来到梯子前。

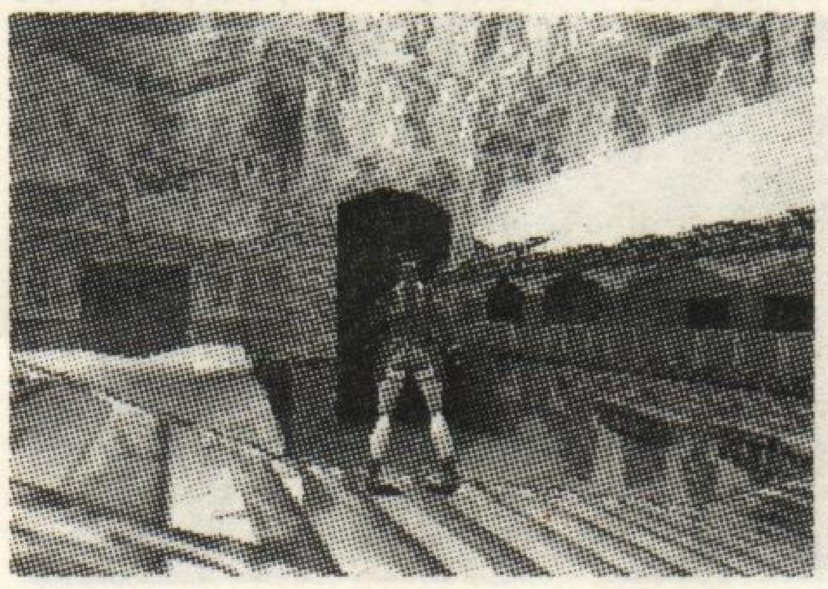




沿梯子向上爬，来到宫殿的顶层，爬上平台，跳到右方的缺口处，再右转跳到下面的地板上。干掉出来白色怪物，上平台得到火把，再右转爬上高台后落入山谷的窄道里。先爬上山道右侧的高台，右转得到药箱，再进入对面右方的裂缝中，来到栅栏前左转得到石像道具。然后反回山道干掉两只老虎，进入山洞，在洞里再杀死两只老虎，直走到头跳上平台得到西藏面具。再返回到山道，进入刚才没有去过的山洞中，沿山路落下平台，左转再下到下面平台杀死白色怪物。之后向里走到头得药箱，然后从坑中央跳到坑中(坑中有尖刺)杀死白色怪物，在坑中的一角得到弹药。爬上大平台把西藏面具装入机关，打开旁边小平台里的门，右转到头得到药箱，再进入刚打开的门里，走过桥，来到对面平台，左转直走进洞中，走过桥，来到对面平台，在转直走进洞中，再跳上左方平台，打开机关让前面大灯中的油把下面冰融化。再右 转向前跳到对面的斜坡滑入洞底，干掉两只老虎后跳入水中得到锣锤。迅速上岸杀死水中的两条鱼。再入水沿水路来到另一山洞

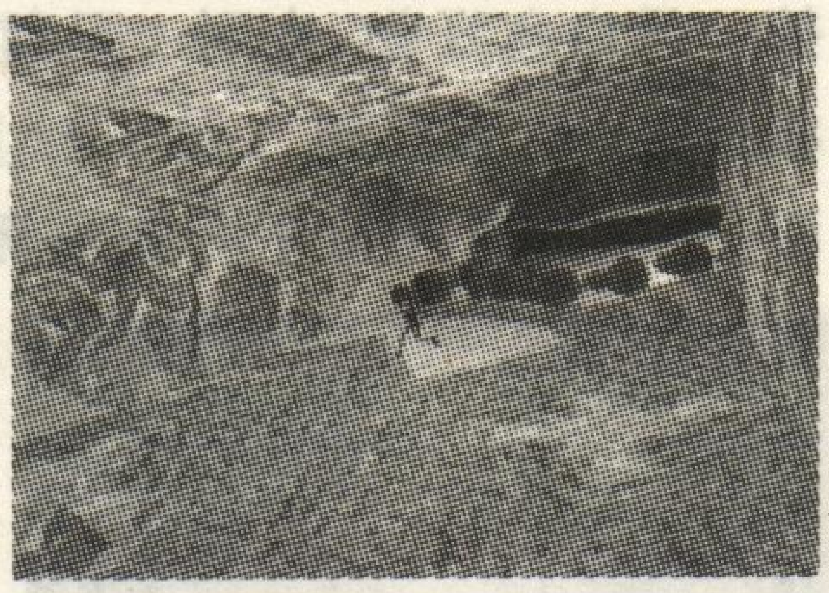




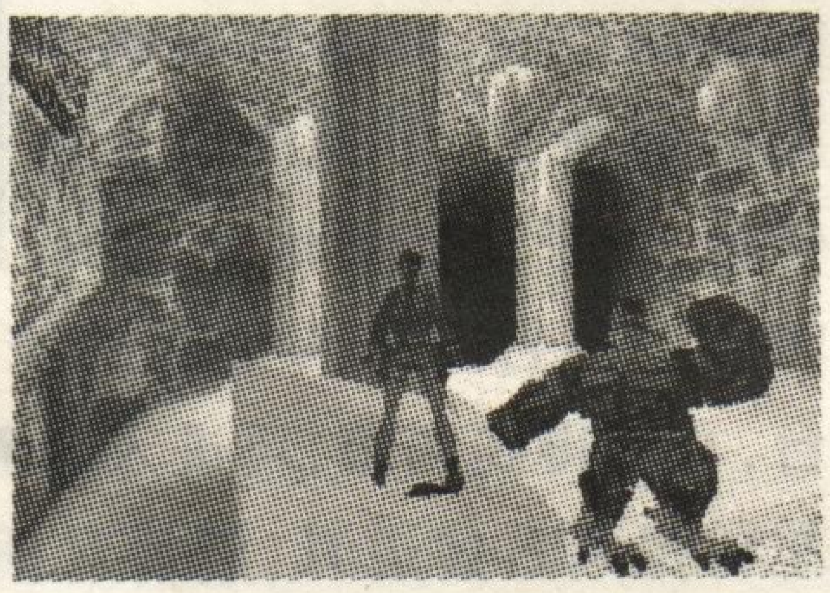




处，上岸干掉三只白色怪物。(小心头上有冰柱)先进入山洞左边的小洞，杀死出来的怪物躲过头顶的冰柱，进入小洞中，走到头干掉白色怪物，在平台后得到弹药，返回再进入右侧的山洞。进入山洞后得到药箱，干掉出来的怪物，沿高台爬到上面通道中，看到滚石后，向左转快速跑下山坡跳上对面平台，躲过所有滚石。进去后左转来到一深沟，先沿斜坡下面，再跳上对面斜坡，抓住深沟边缘，向右移到头爬上平台。再跳过这个深沟抓住对面的墙壁向右移到中间后向上爬至顶部的平台上。上到平台后向前走，反身滑下斜坡抓住边缘，向下看对准下面的大锣，松手落下去。当落到锣前使用锣锤敲响大锣。后转身向山走，滑落至山洞底部，直走到右上的柱子后的梯子前，跳过去抓住梯向下爬到底，再左转，点起火把落到底，转身打开机关，再爬上梯子返身跳回原处，后左转直行到刚打开的房门处，那里入屋子得石像道具。拿了石像出房间后再绕到大锣底部的右边，爬上台阶，进入一房间，在平台上得到金色物品，爬出房间后，迅速爬上山洞的高台干掉巨形鹰人，打败鹰人后过关。

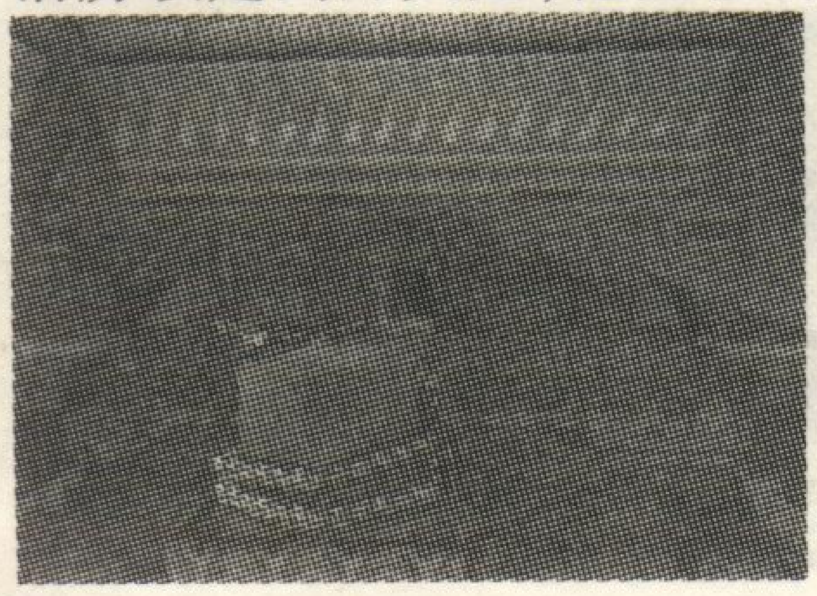






TEMPLE OF XIAN

这关一开始，你至身于西安一座古老的神殿中。沿通道一直走到龙台前 ，地板会翻下，你只能沿斜坡滑下，跳过前面的闸刀躲过后面的滚石，一路下滑，最后落到一水池中，迅速找到上岸地点把水中的两条鱼干掉。然后跳入水中，在水池的右下方找到一洞口，游过去上岸后干掉两只老虎，来到一房间前。右转，利用地上的弹簧上到屋顶，沿房顶走到开关处，把翻板打开。然后按原路返回，第一个水池中，上岸爬上梯子，上到平台后干掉蜘蛛。向前走落到下面的平台上，反身抓住边缘移到梯子处，向下爬到头，松手再抓住下层边缘左





移到头爬上平台，左转后再反身抓住梯子下爬松手，抓住下层平台边缘爬上平台，先向右转到头，反身跳下爬住平台边缘，沿墙缝右移到头爬上平台得到石像道具。然后再返回来处，左转到头跳上对面的梯子，爬到顶上的通道内。沿通道来到房间内，到房间左前方，抓住墙壁爬到头再右移到头，向后跳上后斜坡再迅速跳上前面的平台。走到平台尽头，左移至中间，向前跳踩到假地板后落到下面的平台上，捡起弹药后，跳向对面通道内的斜坡，当下滑快到底时跳上对面斜坡，再跳抓住对面的平台爬上去。再爬到最上面的高台把机关打开，顺出口回到刚才打开的门前，进入屋中。捡起屋子中的弹药，进入右方的通道一直向上爬，来到山洞中的平台上。先跳上对面斜坡，下滑，跳到对面斜坡，再跳上前面斜坡，再跳上对面斜坡，再跳抓住石台边缘爬上石台。爬到顶左转，跳上对面的平台，来到一间有开关的通道，进去后地板会下落，你会顺斜坡滑落到一间有刀墙的房间，迅速打开对面的开关，把身后的门打开，再立即跑过刚打开的门中。沿路躲过三个滚石，来到上层平台。再爬上梯，沿梯子来到房间里，点起火把到房间的右上角打开机关，干掉老虎，爬上刚打开门的通道内。不要沿梯子向下，转身抓住通道边缘，落到底部会比较安全。躲过两个轮子后进入左上方的门内来到那房间的二层，干掉两只老虎后，跳到左手的按钮处，再迅速转身连续跳跃到对面门中(门有时限)。进入大门后沿路走到左右摇摆的机关前，抓住时间差躲过它们。过了四个机关后先走到左方开关处，按动开关，把通道的翻板打开，在迅速向右跳到另一个开关处按下开关，把栅栏打开后，迅速跑过翻板冲过假地板，穿过栅栏门向前跑到头跳上对面平台得到龙封(记住翻板和门是有时间的要快速)，之后向右跳到左上方的平台上，顺着高台，捡起弹药进入通道左转拉动机关，干掉三只蜘蛛，在从左方的通道口出去，到最下层平台后，再跳到对面岩浆上的木板上，跳过两个木板后左转，跳上对面的斜坡，连续跳过两斜坡后，跳上对面平台，再右转跳上对面的高台上到高台后右转跳上前面的小平台，再向前跳上下面的弹簧，









弹到对面平台处，迅速后退落下，抓住石台边缘躲过头上的滚石。之后跳上右上方的平台，向后跳抓住石台，躲过滚石。再跳到右上的平台，再沿右方的大斜坡滑下，会有一弹簧把你弹到上层木板上。然后右转跳到对面的木板上得到石像道具。然后再跳回到那些有斜坡的平台上，连续跳过几个平台，来到左上方的通道口。进去后右转拉动大石打开洞口进去打开机关，进入刚打开的门，迅速沿通道跑过去左转躲过滚石回到来时地方。先干掉下面的两只老虎，再把龙印放到机关上，打开左方的门。沿路走，躲滚动的轮子来到一间有水的房子中，拉动三个开关后，打开一扇门，快速进门(头上钉板)。爬上平台，再跳上左面高台，开枪杀死水中的鱼。入水打开开关把放水的门关上，右转直游到上方出口，上岸爬上平台得到药箱和弹药。再由水中游进左下方的水路中，到门前，先到右上方的通道内，打开机关捡起药箱，进入刚打开的水门，进去后再打开另一扇门，迅速出去再拉动放水闸前的机关，会把你冲回原处，浮出水面吸足气，进入刚打开的门中，拉动开关打开顶上的翻板，出门右转再把水灌满游到顶，上岸。上岸后来到另一水池，杀死水里的鱼捡起水底和平台上弹药，

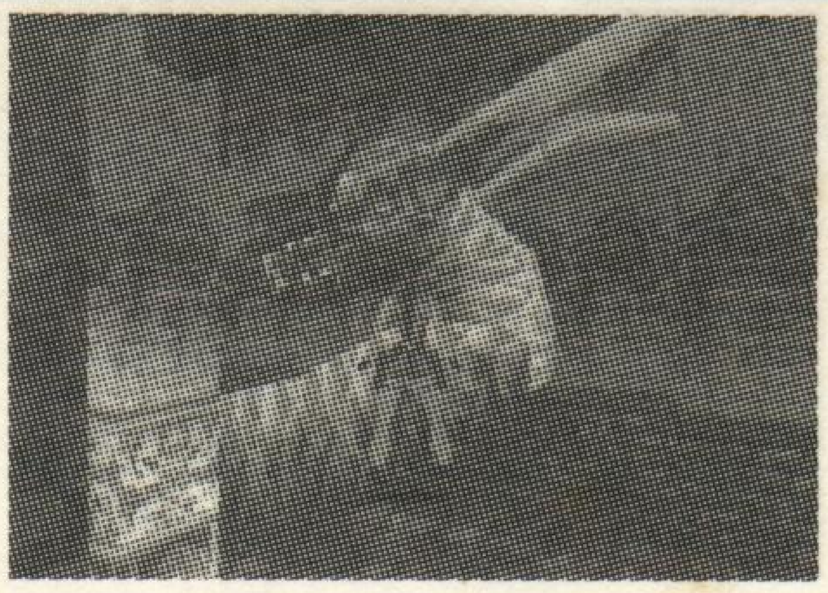




再进有钉板的房间，打动开关，一直跑到左上方落进水里，被水冲到钥匙前，得到钥匙和药箱，再回到从瀑布落下后上岸的地方用钥匙把栅栏打开，顺水道一直向右游，进入一间有三根柱子房间，进去后门会关闭，杀死一条鱼后，把中间柱子上的机关打开，从左方的门出去后直行到头，一直游出水面，杀死水中的鱼。

进入山洞后，沿路杀死几只小蜘蛛和大蜘蛛。来到洞的深处时，爬上最低的平台，左转跳到对面的平台上，再转过身，跳到上层平台处。再连续跳到最右方的平台上，干掉一只大蜘蛛。再跳过下方的两根柱子，来到对面的山洞中。进入山洞沿山路一直走到出口再跳到对面平台上得到钥匙，之后跳入水，返回有大房间的地方。用钥匙把右边的门打开，进去后爬上斜坡躲过滚石，得到弹药，再左转，走上吊桥干掉老虎和老鹰，来到对面。进入屋中干掉老虎爬上斜坡反身跳平台，再来



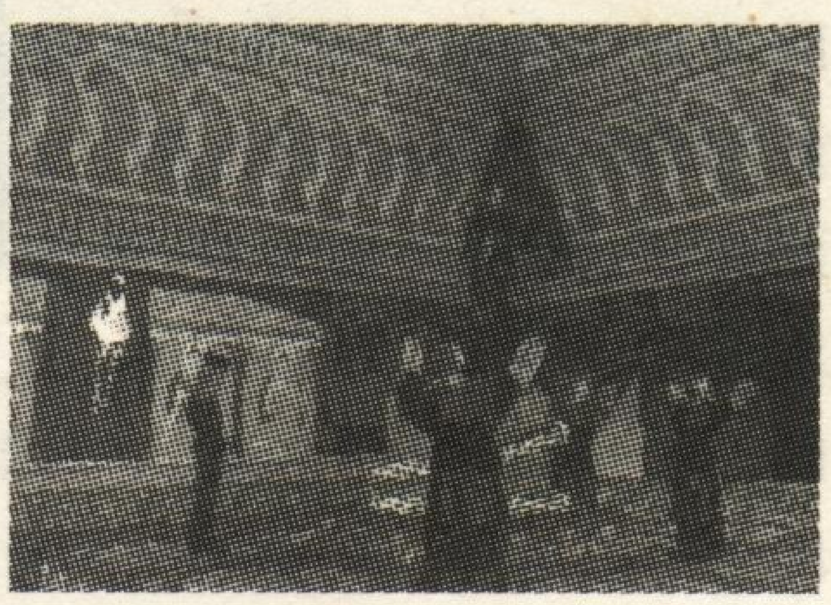


到左上方的平台，进去到头爬平台躲过轮子，跳到上面平台，先转身走到斜坡处，反身抓住梯子下移到头，松手抓住下面地板爬上来，得到弹药，再沿路落入水中，后按原路返回此处，爬上对面的房间，捡起尸体前的药箱的弹药，顺吊桥到头把机关打开，(因为轮子再桥上滚动你可以跟在它后面回到平台上有轮子的屋子，也可以落入水中按来路来到那里)。你回到那里后，这回往有弹簧的平台上跳，你会被连续弹到最上层，最后抓住平台爬上去，干掉老鹰，跳上右上方平台，来到刚打开的门前。

进入门后，跳上右上方的平台，再通过有钉板的地方



迅速跳上前方的平台爬上梯，向上爬再右移落下平台上，再右转爬上通道里，右转快跳躲过钉板快到头时，跳上对面的梯子。爬上平台后右转，沿路走到机关前打开机关。再进打开的门中，来到龙象前，左转跳上对面的平台，再跳上右前的平台，转身再跳上柱子得到钥匙，再跳到龙像身上，沿龙像下滑到底，当滑下最后一个斜坡时，应跳上对面平台，沿台阶跳到对面地板上返回原处，用钥匙打开翻板，跳过翻板把上梯子，



到头后落上右边的平台，反身跳抓住对面的梯子，向上爬来到另一有龙像的地方，连续跳过两个平台再跳上斜坡下滑时立刻跳到对面的龙像上，再爬上梯子到闸刀处反身跳上身后的斜坡，再跳上对面梯子快到闸刀处，反身跳跃再迅速转身抓住对面梯子向上爬在右移到通道口过关。

FLOATING ISLANDS

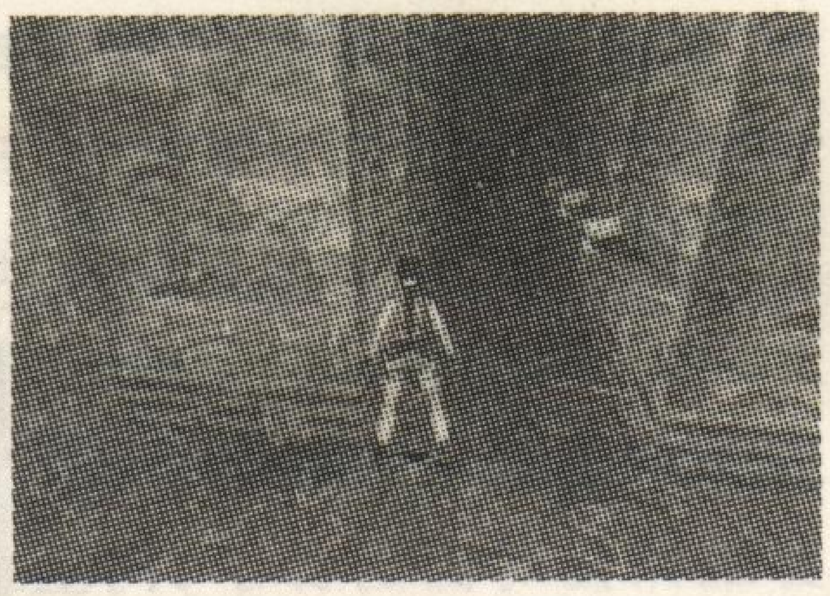
先沿山路一直走，到有两面斜坡的岩石处，跳上左手的斜面反身跳上对面的斜坡，再跳抓住前面的平台，上去后拉动开关，向右走落下斜坡再跳上对面斜坡落到前面的空地上干掉两名敌人，再跳到绿色的平台上得到神秘牌子。再干掉敌人，爬上刚打开的房间中，得到药箱弹药和秘密牌子，再下来干掉下面敌人。再爬屋顶得到石像道具。然后下来到地面的右方，反身抓住边缘，看到下面的缝隙，松手抓住下面的岩石边

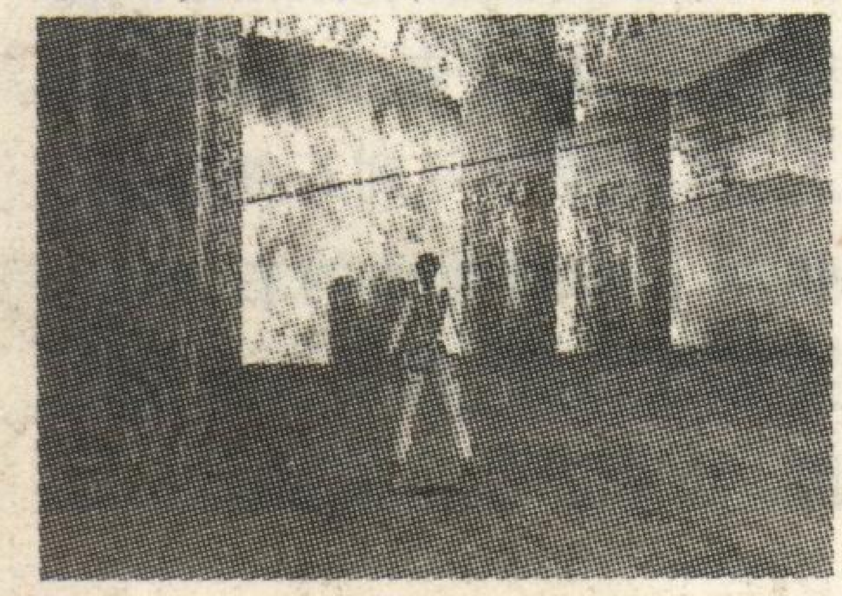




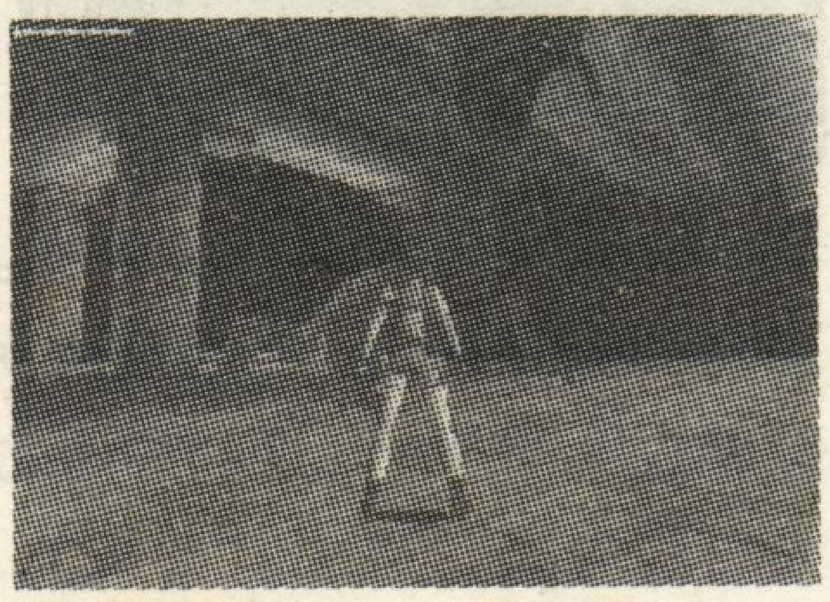
缘，爬进左转打开机关，再跳到已打开的栅栏处，通过栅栏跳到对面的岩石上到头。再向左跳上高台，跳到对面平台上，然后沿台阶跳过斜坡再左转到下面平台，再左转跳到前方的岩石上。再右转跳上对面平台上爬上最高处向右转跳上中间岩石，干掉两个空中的敌人后向左转就到对面的大门前，捡起弹药，放好两个牌子把门打开。

进入门后干掉一个敌人，先右转跳进树后的洞中，沿路走，到头得到石像道具。之后按原路返回桥上，这回爬上右边的滚石处，到滚石前先转身背对滚石，后空翻跳过滚石，沿斜坡下滑，这时滚石会滚下，当你落到平台时再迅速后空翻躲过这块滚石，再迅速向前跳回前面的平台躲过身后的滚石。再转身跳上对面的山道，走到一半处，右转跳上对面有滑索的岩石上。抓住滑索滑到桥上方落到桥上。顺着来到一间大屋，杀死复活的石像，打开开关，再解决掉另两个石像，再来到有滑索的房间，抓住滑索，滑动对面的梯子前抓住梯子爬到最上右移，到最上方的洞中，走到洞口处，反身抓住边缘沿裂缝右移到头，落到下面的平台上，再爬上绿色平台，爬上屋顶，跳过屋顶斜坡，来到原来躲滚石的地方，再按上次的方法跳到对面岩石上爬住绳索滑到刚打开的门里，先左转，下到底部，躲过三个闸刀，再进水池中的通道，沿路到头，打开机关会把来时的通道上面的门打开，再返回水池，上岸打开机关把闸刀关上，迅速返回来时的地方。再向右方平台跳过去，干掉空中的石像，推动巨石对准上面的平台，爬上巨石再爬上平台，打开机关得到弹药，然后再返回底层。再下到深坑中的平台上把通道里的机关打开，打开那边岩浆的翻板，再返回上面，先跳进岩浆翻板内，得到石道具再回来，把巨石推到紧靠两层通道的对边。爬上巨石跳到斜对面二层的通道中，沿路来到另一口，跳抓住对面岩石缝，向右移爬上去打开机关，再转身跳回平台进入刚打开的栅栏。再通过方口中的斜坡落入下面的栅栏内，打开机关把栅栏打开，干掉四个敌人。再跳过对面干掉三个复活的石像，打开二个机关，分别把栅栏和上层的大门打开。先进入打开的栅栏内，沿路走干掉敌人，到头拉动机关把门打开。再干掉门前的二个石像，然后进另一个门中。先爬上梯再转身跳，抓住身后的梯子向上爬，再往左移到头，然后反身跳抓身后的梯子爬到顶，再连续跳，回到平台，干掉敌人把大石推到中间，抓住滑索滑下去过关。





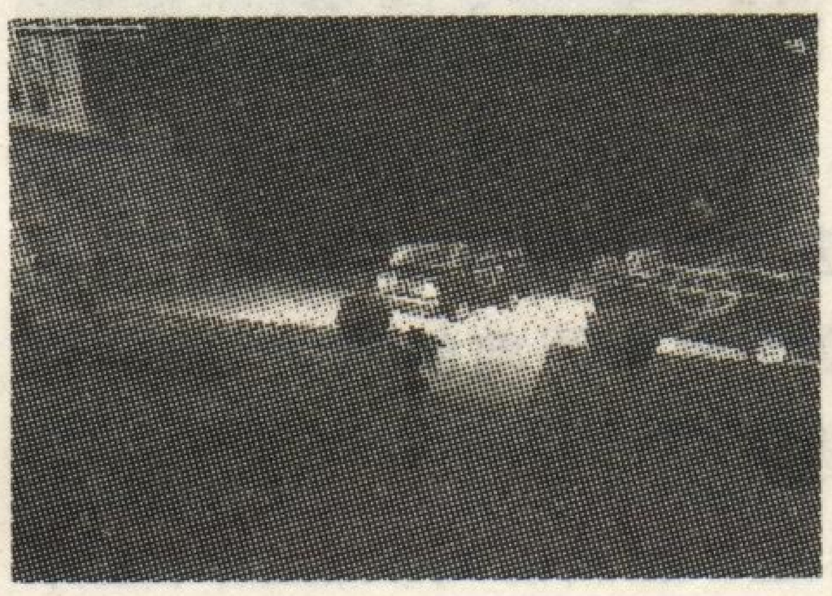
THE DRAGON'S LAIR



先捡起药箱和弹药。进入门中干掉石像，打开右边门后的机关，再干掉两个石像进入刚打开的门中。来到大门前杀死所有的人，得到秘密牌子，打开大门。

进入大门后跳下台子，你会看到敌人的头领变成魔龙，现在开始最后的一战了，要不停跳跃躲闪魔龙的火焰，一旦身上起火可以跳入水中灭火，把魔龙打晕后立刻把它腹部的西安匕首拔出来，这时魔龙就会化为白骨，门也打开了，你要立刻从通道逃出长城。

HOME SWEET HOME



至此你已得到了匕首，回到家中正在观看这把匕首时，敌人还是不死心要夺回匕首，来到你的家中，这里你只要先打开床边的门，进去后爬上里面的平台，先在左上角得到双管猎枪和一些子弹，然后用最快速度把所有能拿的东西都拿走(药箱、猎枪子弹和火把)，这时敌人会冲进窗户攻击你。你应迅速装好武器把冲过来的敌人消灭掉，来到房间中做好应战的准备，这时就会出现几名敌人向你夹击过来，你应迅速做出反应将其迅速解决，然后右转来到大屋中的楼梯前，干掉楼梯下的枪手，然后向前走，出门来到花园处，你应小心这里有很多的狗和敌人，利用你的机智和勇敢去消灭掉这些敌人，最后敌人的BOSS，一名手持双枪的大汉疯狂的向你进攻，当你把他解决掉以后，这里的一切也恢复的象原来一样。

至此你已经完成了整个游戏，结束了这次的冒险。如果玩家余性未减的话，也可以从新再玩一遍，当游戏**END**画面结束时请不要选用**LOAD**项，选择**NEW GAME**你会发现在你从新玩的时候你是拥有所有武器的，而且没有子弹限制。但是这个游戏的难度也相应的增加，难道你不想向这个新的难度挑战吗？







特報

一撃必殺只今帰還!!

敌人？同伴？新的强者登场了！

还记得那一击必杀的紧迫感吗？《武士道之刃2》又将登场，一场表与里、光与暗的生死搏杀展开了！

ブシドーブレード弐™

BUSHIDO BLADE 2

一招决胜负

武士道之刃2

机种：PS
类型：对战ACT
厂商：SQUARE
媒体：CD-ROM



ISBN 7-204-03863-0
9 787204 038633 >

责任编辑：贵荣
封面设计：汪琦

ISBN 7-204-03863-0/G · 859

定价：22.00 元